

REINOS CAÍDOS

Hace tiempo... cinco reinos pelearon entre sí, miles de soldados, mercenarios, asesinos e incluso seguidores de la fe entraron en esta guerra que llevo a la tierra conocida por el hombre a las tinieblas.

los reino del bosque Asmil, el reino de sal Desmeres, el reino salvaje Mexioz, reino de el oro Andrul y el reino de la niebla Osen, todos ellos solo son ruinas de lo que alguna vez fue.

El Padre Sol debilitado por toda la sangre derramada fue apagando su luz, aquellos días brillantes se volvieron pardos atardeceres y las sombras más grandes invadieron la tierra de el hombre.

La luz de Madre Luna se a vuelto de un azul oscuro que incluso a perdido su reflejo en el agua y desde entonces las noches se sienten frías y solitarias.

Pero la oscuridad ha llenado el mundo de abismos, criaturas de pesadilla y lugares bizarros donde la humanidad muere y nuevos seres nacen.

Nadie sabe el momento en el que comenzó la batalla, pero quién la va a terminar será el desafío para aquellos que serán héroes o solo sobrevivientes...

Bienvenido a la pesadilla sin descanso, bienvenidos a REINOS CAÍDOS.



REINOS CAÍDOS
LA SANGRE DEL SOL Y LAS LAGRIMAS DE LA LUNA

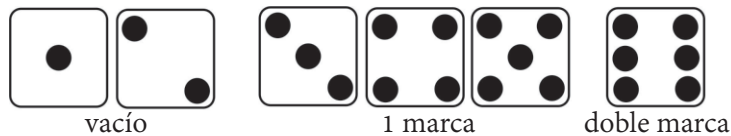
ANTES DE EMPEZAR

Reinos caídos es un escenario de campaña para el sistema de rol V.A.L. (Valor de Acción Libre) este escenario es de fantasía oscura, así que las tramas pueden ser inhumanas, crueles y despiadadas.

Este libro está en su fase BETA pero tiene toda la información necesaria para jugar; Recordemos que es un libro de rol; la aventura la hace el director de juego (DJ) y los jugadores. Así que solamente utiliza este manual como guía y la aventura cobrará vida.

Cada jugador necesitará 6 dados comunes (dados de 6 caras) de ahora en adelante, cambiarán las caras de los dados su enumeración por marca esto se hace de la siguiente manera:

- las caras de 1 y 2 del dado se le llama vacío y no tendrá ninguna función por el momento.
- las caras de 3, 4 y 5 serán marca
- la cara 6 será es una doble marca, el cual cumple dos funciones, la primera es que vale 2 marcas y la segunda es que otorga 1 punto VAL.



Marca

cada marca equivale a 1 valor y 10 P.D (puntos de dificultad), las dificultades están establecidas por valores, por lo tanto para poder superar una dificultad se deberá igualar el valor o sobrepasarlo con sus marcas, si no tendrá que usar la suma de sus facultades y mejoras (léase mas adelante).

Punto VAL

Es una moneda de cambio que se utilizara para poder hacer varias funciones en el juego, como subir nivel, obtener mejoras, resistir daños, aumentar dados, etc. cuando se paga algún costo se obtiene el beneficio deseado, (véase puntos VAL para mayor información).

También se requieren algunas fichas, monedas, piedras o cualquier objeto que podría utilizarse como punto VAL y es importante tener varias monedas de cambio ya que se están utilizando constantemente.

Energía

Es la cantidad de dados que los jugadores, NPC y enemigos tendrán para realizar sus acciones, Al inicio los jugadores tendrán 6 dados, que podrá usar en la cantidad que el prefiera según sus necesidades del mismo al efectuar una tirada, cada 2 marcas recupera 1 dado, los demás son gastados y se reincorporarán al inicio de la siguiente ronda, ha esto se le llama gasto de energía.

eso solo se aplica cuando se esta bajo tensión,(combates, peligros, exploración, elaboración) si no es así no hay necesidad de tirada de dados y el juego se puede manejar usando la narrativa para continuidad de la historia.

NIVEL	DESAFIÓ	VALOR	RANGOS						CALIDAD	TIEMPO RONDAS
			INICIADO F	APRENDIZ E	APTO D	EXPERTO C	MAESTRO B	ELITE A		
	Simple 1 Dado	1	1	1	1	3	6	10	Corriente	5
		2			2	6	12	20		10
	Comun 2 Dados	3		2	3	9	18	30	Usual	15
		4			4	12	24	40		20
	No comun 3 Dados	5	2	3	5	15	30	50		25
		6			6	18	36	60		30
	Excéntrico 4 Dados	7		4	7	21	42	70	Apreciado	35
		8			8	24	48	80		40
	Complicado 5 Dados	9	3	5	9	27	54	90	Importante	45
		10			10	30	60	100		50
	Experto 6 Dados	11		6	11	33	66	110		55
		12			12	36	72	120		60
	Difícil 7 Dados	13	4	7	13	39	78	130	Valioso	65
		14			14	42	84	140		70
	Muy difícil 8 Dados	15		8	15	45	90	150	Exótico	75
		16			16	48	96	160		80
	Extremo 9 Dados	17	5	9	17	51	102	170		85
		18			18	54	108	180		90
	Asombroso 10 Dados	19		10	19	57	114	190	Insólito	95
		20			20	60	120	200		100
	Increíble 11 Dados	21	6	11	21	63	126	210	Único	105
		22			22	66	132	220		110
	Unico 12 Dados	23		12	23	69	138	230		115
		24			24	72	144	240		120

CONTENIDO	PAGINA
BIOGRAFÍA_____	1
VIDA_____	2
ESTATUS_____	3
FACULTADES_____	4
NIVEL_____	7
CREACIÓN_____	8
MEJORAS_____	9
VENTAJA VAL_____	11
COMPENDIO DE MEJORAS_____	12
MEJORAS DE COMBATE_____	13
MEJORAS DE DESTREZA_____	17
MEJORAS DE PERSONAL_____	21
MEJORAS DE FÍSICO_____	24
MEJORAS DE HABILIDAD_____	26
APLICACIÓN DE MEJORAS_____	33
ACCIONES_____	34
SOPORTE_____	36
ASCENSO_____	37
EQUIPO Y MOCHILA_____	38
MATERIALES_____	39
DESCRIPCIÓN DE OBJETOS_____	40
OBJETOS_____	41
ELABORACIÓN DE OBJETOS_____	42
TIPOS DE OBJETOS_____	43
FUNCIONES_____	44
ARMAS Y ARMADURAS_____	47
COMPUESTOS ALQUÍMICOS_____	54
HERRAMIENTAS Y ACCESORIOS_____	55
REGLAS DE COMBATE_____	56
ACCIONES EN COMBATE_____	60

BIOGRAFÍA

El personaje cobra vida a través de la hoja del jugador la cual contiene la biografía, facultades, mejoras, equipo y vida del mismo. En caso de los enemigos u NPC también tendrán una hoja similar como esta.

Jugador.- Nombre del jugador

Personaje.- Como se llamara el personaje o inclusive un mote del mismo como: silder soulbier o raul “el hermoso”,

Reino.- Hay 5 reinos los cuales se pueden elegir Asmil, Desmeres, Andrul, Meixioz y Osan depende de cual obtendrán un bono en tiradas de personal cuando se trate de información de ese reino.

en algunos casos esto también puede suceder tener aliados del mismo reino o enemigos si son de reinos que estuvieron en contra durante las guerras, lo cual es que Asmil y Desmeres eran aliados y sus contras eran Osan y Andrul, Meixioz es neutral.

Profesión.- A que se dedica o dedicaba: comerciante, soldado, profeta, escriba, noble, etc. Cuando haya pruebas de la facultad personal relacionadas con el oficio del personaje recibirá bono también.

Notas.- Esta sección está aparta para cualquier nota que quiera tomar el jugador en la aventura que a él le sea importantes como: el nombre de una ciudad, la forma de un objeto, descripción de una persona, etc.

JUGADOR		PERSONAJE	
REINO		PROFESIÓN	

NOTAS

VIDA

Es utilizada para medir la cantidad de daño que recibe el personajes,, los jugadores son considerados como personajes principales por lo tanto pueden soportar hasta seis niveles de daño, cada nivel de daño está dividido en tres aspectos pero cada vez que se reciba un daño se le restará 1 dado de energía, si el jugador se queda sin dados de energía, quedará fuera de juego.

Nivel.- Está escrito desde arriba (lastimado) que es el nivel más bajo, hasta el mayor que está abajo (muerte) cada nivel es 1 dado perdido entre mayor sea el nivel restara mas dados.

Limite.- Es el número que se encuentra al lado derecho del nombre, es el puntaje de ese nivel, si el daño se mantiene por debajo de el limite solo ara ese nivel si en caso de ser superado siguiera el siguiente nivel de daño.

Ejemplo: Un personaje al no recibir más de 40 de daño su nivel daño será lastimado pero si es 41 inmediatamente subirá al siguiente nivel de herido.

Descanso.- Es el número de rondas que está debajo del nombre del nivel, es el tiempo necesario para recuperarse del nivel de daño lo cual volverá a obtener el dado que se le restó, cada nivel requiere ciertos requisitos para poder sanar ese nivel de daño además de las rondas requeridas, el jugador en este estado no deberá hacer ninguna acción, para sanar sus heridas.

Estado.- Es 1 espacio que está escrito en letras grises, estos son cuando hay un de estado involucrado con el daño, estos tienen diferentes efectos dependiendo del tipo de daño especial que lo originaron como ser golpeado por fuego y tener el estado de quemadura, solo se puede tener 1 estado por nivel de herida, al tener un nuevo estado y el espacio está lleno se pasará al siguiente nivel inmediatamente si se llena los 6 espacios de nivel de daño por estados el jugador quedará inmediatamente fuera de acción, no estara muerto pero hasta no quitar alguno de los estados no podrá realizar ninguna acción.

Los daños de estado pueden permanecer con el objetivo dañado aun pasando las horas de descanso requeridos para curar un daño normal, para ello requiere de antídotos fijos a quitar el estado actual o no se podrá recuperar el personaje a su totalidad.

Niveles de daño

Cuando se supera el cuerpo con daño se debe medir por cuantos puntos lo supera esto determina el tipo de daño recibido, en ese momento se puede usar el VAL para negar P.D de daño, si no se aplica de inmediato.

Lastimado y herido

El personaje tiene una herida pequeña como la cortada de un cuchillo o un golpe bastante duro, este caso el personaje al descansar deberá de sanarse o usar algún medicamento para el dolor lo cual reducirá as rodas de descanso para recuperar este nivel, no es obligatorio el uso de estos.

Gravedad, invalidez y mortal

Este daño es considerable puede ser un corte profundo, romper su hueso o algún daño interno, el personaje al descansar deberá de someterse algún tratamiento con medicamentos, en este caso es obligatorio para poderse recuperar totalmente.

Muerte

El personaje al llegar a este nivel de daño muere instantáneamente, si tiene cambio de estado hasta este nivel entonces solo caerá inconsciente pero no muere por lo tanto no podrá realizar ninguna acción, hasta que recuperar este nivel de estado no podrá estar consiente

VIDA	
40	LASTIMADO
40 rondas	
ESTADO	
80	HERIDA
80 rondas	
ESTADO	
120	GRAVEDAD
120 rondas	
ESTADO	
160	INVALIDEZ
160 rondas	
ESTADO	
180	MORTAL
180 rondas	
ESTADO	
240	MUERTE
ESTADO	

ESTATUS

Valores de impacto

Marcados con un cuadro cada parte corporal tiene un numero de valor, este es necesario para que durante un ataque, el resultado de los dados (únicamente sin sumar mejoras o extras) dirija el impacto a esa parte corporal.

El golpe certero, es el valor mas alto ya que es un impacto que va dirigida a una parte especifica y critica del cuerpo de un objetivo, al causar nivel de daño también provoca un debilitamiento para el objetivo impactado, provocando un -1 de penalizador de vacío durante el resto del combate todas sus tiradas, para que el golpe certero funcione, el atacante debe conocer el punto vital para dirigir el golpe y decirlo.

Protección de armadura

Cerca del valor de impacto también se encuentra, Def que es los puntos de defensa que tiene esa parte del cuerpo, esta es la suma de la resistencia de la facultad general y la defensa de las armaduras que se porta en ese lugar, al ser impacto a esa parte del cuerpo se absorberá el daño que se provoca durante el ataque igual a lo def que se tiene, si no es absorbido todo el daño el restante se identifica dentro de la tabla de daño.

PSI

Al ser atacado por algún ataque sobrenatural, esta es la defensa contra dicho ataque la PSI es el resultado de la fuerza espiritual mas la suma de algún extra y mejora en P.D, al ser atacado si sobrepasa la defensa el efecto de algun poder o daño se aplica al objetivo.

Ataque totales

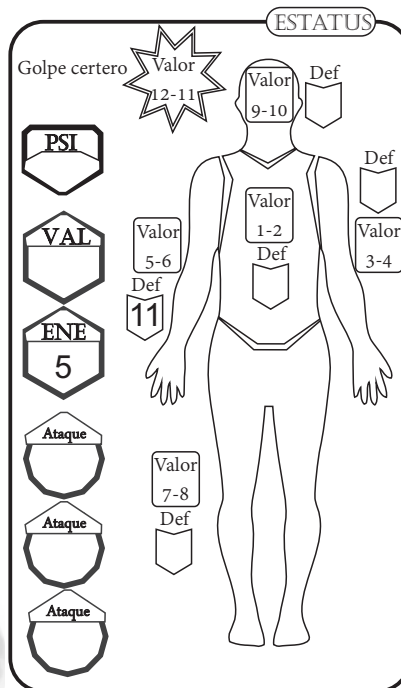
El personaje puede poner a aquí la suma de su valor de combate, mas mejoras y daño del arma, tiene espacio para 3 tipos de ataques si utiliza armas diferentes o mejoras, mas no esta limitado a eso, si las armas tienen distancia es recomendable que también vallan escritas dentro de este espacio.

Contadores de energía y VAL

aquí se anota los VAL y la energía que le queda al personaje.

Impacto de flecha

Resultado de tirada 5 valor
20 P.D de tirada + 10 P.D de combate
+ 4 del arco + 3 de la flecha = 38

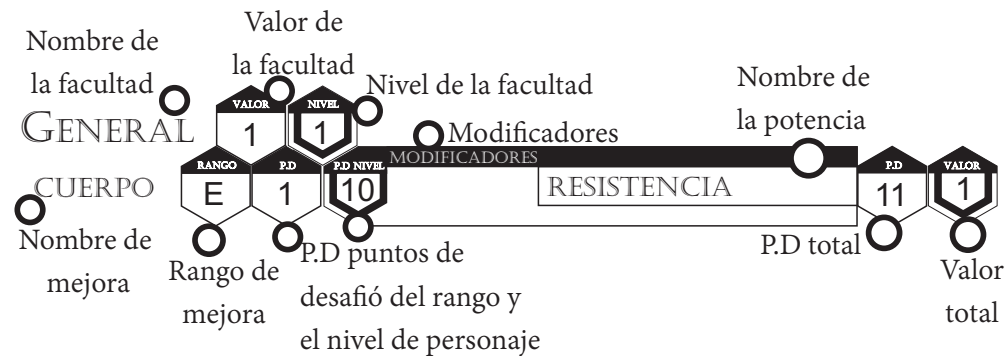


Ejemplo

En este caso el personaje que dañado en el nivel lastimado ya que le impacto fue 38 - 11 de su resistencia, el resultado final es 27, pierde un dado de sus 6.

FACULTADES

Cada personaje tiene características únicas, esto los hace diferentes. una facultad tiene valor, rango y nivel. Entre mayor Valor tenga su rango y nivel incrementara sus capacidades, dentro de la misma hay ramificación de cualidades llamadas las mejoras, ventajas que ayudan al jugador hacer las tareas mas sencillas, la combinación de ambos hacen que un personaje sea mas definido en sus capacidades al hacer alguna acción, la facultad otorga el valor que sera la base de los PD de las mejoras.

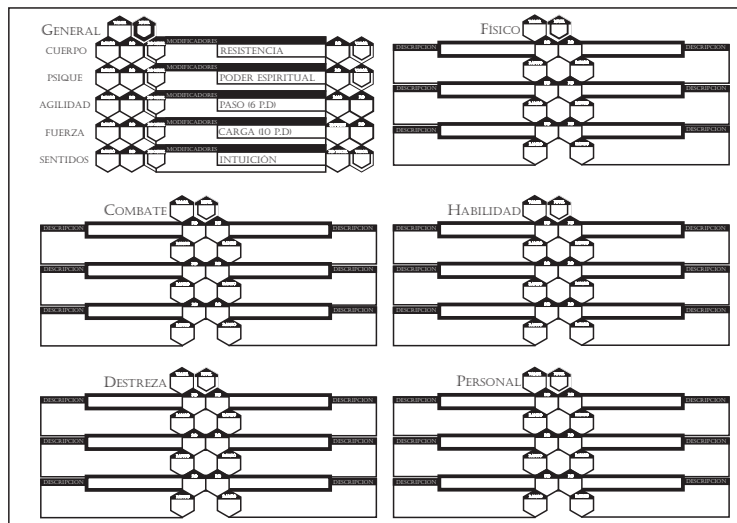


Nombre de la facultad

Existen 6 facultades en el juego, general, combate, destreza, físico, habilidad y personal cada uno denomina diferentes aspectos.

General.- Este domina características raciales comunes de un ser y tiene sus propias mejoras descritas, estás ya no se les puede modificar el rango una vez establecido. Las mejoras que contiene esta mejora son:

- **Fuerza.-** Capacidad física, muy usado en combatientes de cuerpo a cuerpo, además atorga P.D. adicional a la capacidad de carga.
- **Agilidad.-** Capacidad física, Es la rapidez en la que se desplaza para la iniciativa.
- **Psique.-** Fortaleza mental y espiritual se utiliza para soportar daños del mismo. sobrenaturales y aumentar el poder de los mismos.
- **Cuerpo.-** Es la resistencia física al dolor y a ser lastimado. también se utiliza para definir el peso de un personaje.
- **Sentidos.-** Capacidad física, la percepción que tiene el personaje de su entorno además que también otorga puntería a las armas de distancia o arrojadas.



Combate.- Esta facultad es la que domina todo los enfrentamientos contra enemigos o contra obstáculos, las mejoras de esta facultad son técnicas de combate de diferentes estilos que aumentan el daño al usar un estilo o hacen un efecto positivo al combatiente.

Destreza.- La facultad que domina las destrezas del personaje, como actividades atléticas (nadar y trepar) actividades experimentadas (navegar o cabalgar) o también desarrollar disciplinas de trabajo mas eficientes (reducir materiales al construir).

Físico.- Esta facultad es la que modifica y mejora el cuerpo del personaje, aumentando sus capacidades corpóreas pero ademas otorga cualidades espaciales al cuerpo, incluso algunas para ayudar a los poderes sobrenaturales.

Habilidad.- La facultad es un conjunto de habilidades de diferentes tipos como extraordinarias como el uso de los poderes (fuerzas eternas y energía astral) hasta habilidades de profesión o estudiadas (medico o armero), sus mejoras establecen el conocimiento de ellas ademas de la laboracion de la mismas, en algunos casos no se puede hacer alguna acción especifica si no se tiene dicha mejora.

Personal.- Es la facultad que domina los conocimientos culturales y sociales del ser, conocer sobre historia de algún territorio, tener simpatía con la gente o poder tener inform ación de un tema, también se utiliza en caso de acciones de diplomacia o intimidación.

Valor de facultad

Este es el valor actual de la facultad va desde el valor básico 1 hasta el valor épico 24 entre mayor sea el valor modificara el puntaje P.D de las mejoras que están enlazadas a la facultad.

Ejemplo: Si la facultad general es en 1 valor y el rango de la mejora de cuerpo esta en C, siguiendo la tabla VAL la linea de valor se cruza con la columna de rango y los puntos P.D resultantes es 3 pero si el valor de la facultad cambia a 2, se reajustara el cuerpo a su nuevo valor por lo tanto el valor 2 en C es 6 P.D.

Nivel de facultad

Cada 5 valores en la facultad abra una subida de nivel, cada nivel otorga 10 P.D al usar la facultad aplicable a todas las tiradas, al subir de nivel aumentara en 10 este P.D, al inicio del juego se iniciara con nivel 1 hasta el ultimo nivel es el 6 que dara 60 de P.D.

Nombre de la mejora

Solo la facultad de general tiene mejoras definidas, las demás facultades dependen que las mejoras sean compradas, cada una tienen diferentes precios de puntos VAL, al ser adquiridas inician en rango F y conforme se les invierte VAL esta puede aumentar su rango, que al igual que la regla de facultad también los P.D dependientes del valor de la facultad.

muchas de la mejoras otorgan varios efectos y aumentan la capacidades de quien los posee, una mejora ya adquirida no puede ser eliminada.

Rango de mejora

Las mejoras aumentan sus capacidades entre mayor rango tengan, son 6 rangos (F, E, D, C, B, A) he inician en el rango F, para aumentar la categoría de rango de la mejora se debe pagar la mitad del costo de la misma, después de ser adquirida.

P.D puntos de desafío de la mejora y el nivel

Dividido en 2 aspectos, la mejora tendrá sus puntos P.D a partir de su rango y el valor de su facultad en cambio el nivel dara P.D equivalente al nivel en que se este (10, 20, 30, 40, 50, 60).

Modificadores

Estos se aplican si una mejora interviene directamente a una mejora general para aumentar sus capacidad pero también si hay alguno que disminuya por algún efecto de diferente tipo en este caso solo son temporales.

Nombre de la potencia

La potencia solo se aplica a las mejoras generales son la suma total de los P.D del rango, nivel y modificadores, las potencias son:

- **Resistencia.**- la resistencia corporal del ser este se suma junto con las defensas para soportar el daño.
- **Poder espiritual.**- Este ayuda a la defensa y ofensiva al utilizar poderes sobrenaturales, dependiendo del poder este se le puede contar como un valor agregado para aumentar la fuerza del poder o también sumarlo si la tirada lo requiere.
- **Paso.**- El movimiento de el personaje, dentro de un área cada 6 P.D acumulados en esta potencia es 1 paso en aérea de combate significara 1 casilla, se aplica lo mismo en las tiradas cada 6 P.D se aplica 1 paso.
- **Carga.**- Es lo que puede llevar el personaje tanto en su mochila como en su equipo, pero cada 10 P.D en carga permite utilizar 1 bloque accesible de equipo.
- **Intuición.**- Es la capacidad de intuir el peligro funciona también como un sentido de alerta para percibir lo oculto tanto como seres, secretos o objetos, que no se pueden ver a simple vista, esta se mantiene activa permanentemente el D.J es quien esta obligado a que este se aplique antes que cualquier peligro oculto si es menor el valor de amenaza que esta potencia.

GENERAL		VALOR	NIVEL		
		1	1		
CUERPO	RANGO	P.D	P.D NIVEL	MODIFICADORES	P.D
	F	1	10	RESISTENCIA	11
PSIQUE	RANGO	P.D	P.D NIVEL	MODIFICADORES	P.D
	E	1	10	PODER ESPIRITUAL	11
AGILIDAD	RANGO	P.D	P.D NIVEL	MODIFICADORES	PASO
	D	1	10	PASO (6 P.D)	1
FUERZA	RANGO	P.D	P.D NIVEL	MODIFICADORES	BLOQUES
	C	3	10	CARGA (10 P.D)	1
SENTIDOS	RANGO	P.D	P.D NIVEL	MODIFICADORES	P.D TOTAL
	C	3	10	INTUICIÓN	13

Este es el ejemplo de un jugador valor 1, todos su P.D se rigen desde la tabla VAL, valor de facultad+rango de mejora= P.D de cada mejora

NIVEL

Cada 5 valores en la facultad, los personajes obtienen un nivel inicialmente empezaran con nivel 1, cada nivel son 10 de P.D que siempre se sumaran ala tirada de esa facultad.

Ejemplo.- sara hace una tirada de destreza para nadar atra vez de un rio, para ello el D.J pide una tirada de 7 con un penalizador de -2, ella lanza los dados y el resultado es 6 pero ademas de esto suma su nivel de facultad que es 10 de P.D y como cada 10 es 1 valor se suma al 6 anterior haciendo un 7 la tirada.

Cada vez que se haga una tirada de facultad siempre se sumara el nivel incluyendo las mejoras que este pueda tener, los niveles aumentan las capacidades de una facultad, se puede consultar la tabla VAL para revisar cada cuantos valores se puede obtener o se sigue la siguiente secuencia.

- Nivel 1 son 10 P.D nivel inicial
- Nivel 2 son 20 P.D se obtiene a valor 5 de facultad.
- Nivel 3 son 30 P.D se obtiene a valor 9 de facultad.
- Nivel 4 son 40 P.D se obtiene a valor 13 de facultad.
- Nivel 5 son 50 P.D se obtiene a valor 17 de facultad.
- Nivel 6 son 60 P.D se obtiene a valor 21 de facultad.

Aunque un resultado salga 0 se sumara el nivel, mejoras y objetos, pero si hay penalizador este también se ve afectado reduciendose cuando alla valores negativos, en este caso si los valores negativos son superiores al nivel del personaje, este podría ocurrirle un incidente, el cual es determinado por el D.J dependiendo de la situacion y solo cuando los valores negativos superen los P.D de el nivel de la facultad.



NIVEL

7

CREACIÓN

La creación de un personaje se inicia de la siguiente manera.

- **Biografía.**- Llenar toda la información como se describe en el capítulo del mismo nombre.
- **Facultades.**- todas las facultades inician en valor 1 y nivel 1
- **Facultad general.**- Todas las mejoras inician en rango F y tendrán 10 incrementos de rango, cada incremento es un rango que aumentara la mejora (Ejem. la fuerza inicial en rango F el jugador podrá gastar 2 incrementos para aumentar a rango D). una vez echo esto no podrá modificarse estas mejoras solo aumentara sus P.D por el valor de la facultad, no se podrá comprar mas incrementos.
- **P.D por nivel.**- al inicio se comienza con 10 P.D ya que todas las facultades son nivel 1.
- **Suma de P.D.**- en la facultad general se sumara el P.D del rango y del nivel de la facultad el resultado total se ira ala potencia (Eje. si el jugador tiene su facultad general en valor1, su mejora de fuerza en rango D su P.D en este rango es 1, su nivel es 1 por lo tanto son 10 de P.D, sumando los P.D el resultado de carga sera 11 con 1 bloque). las potencias de carga y paso, requiere una cantidad de P.D requerido para aumentar su capacidad.
- **Resistencia y PSI.**- En el segmento de status se pondrá los P,D de resistencia en los Def. del cuerpo y la cantidad de PSI sera el poder espiritual.
- **Ataque.**-los personajes solo tendrán el ataque de desarmado que es su nivel de combate en P.D, en este caso como su nivel es 1 sera 10 de P.D.

Una vez terminado todos los puntos el personaje básico estará listo para su aventura, otra opción es que el personaje básico tenga 40 de VAL inicial , para poder ser incrementos en facultades, comprar mejoras u objetos, estos tendrán su costo de valor en VAL.

Pero si quieren vivir una verdadera aventura como errante es mejor iniciar como personaje básico.



MEJORAS

Dentro de las facultades, hay mejoras estas también poseen ventajas, un personaje puede tomar tantas mejoras quiera tener pero es importante que al obtener deberá pagar el costo de VAL requerido.

Las mejoras tienen descripción de cuándo se pueden sumar con la facultad, además algunas poseen ventajas, que provocan algún efecto adicional por tenerlas.

Ejemplo: al hablar con un campesino, el jugador trata de comercializar con él. Para ello usará su facultad personal, sumará su mejora de carisma y se le da la ventaja que si al tratar de convencer a un pueblerino también sumará su psique a la tirada.

Ventajas

Las ventajas son efectos adicionales que da la mejora, tienden a tener varios efectos ejemplo de la mejora “combate a dos armas”

Ventaja 1.- “Suma esta mejora cuando combata con dos armas” significa que los P.D de esta mejora se sumaran a los P.D de combate cuando se utilice dos armas durante el ataque.

Ventaja 2.- “Al atacar con dos armas el valor de esta mejora es 4, la mano derecha tendrá ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada” este es un efecto adicional que exclusivo de quien tenga la mejora.

Ventaja 3.- “Al atacar con dos armas el valor de esta mejora es 8, la mano izquierda también tendrá ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada” algunas ventajas tienden a aumentar su efecto entre mas valor tengan.

Hay diferentes tipos de ventajas y se aplican de formas diferentes, una mejora con varias ventajas tendrá un mayor costo, esto hace que sea mas cara de obtener además que algunas no aportan P.D aunque el D.J puede autorizar la suma de esta aunque no venga escrita, al realizar una acción acorde.

Tipos de ventajas

Enlace.- Esta mejora se suma a otras mejoras o facultades para aumentar los P.D de una tirada, lo cual hace que ganen valor en caso de que sean multiples de 10 cada P.D

Ejemplo: Nadar “suma esta tirada cuando se trate de nadar en el agua” significa que por cada 10 P.D en esta mejora lo sumara en valores en una tirada para superar este desafío.

Especial.- La mejora otorga un efecto especial unico de el poseedor de la misma.

Ejemplo: “El alquímico es el único que puede otorgar la función de munición explosiva.- se puede equipar bombas ligeras a 1 munición y estas al impactar al objetivo se activaran”. cuando sucede esto si un personaje quiere hacer esta acción le será negada si no tiene esta ventaja que describe que debe ser para realizarla.

Desarrollo.- Este tipo de ventajas son aquellas que se desarrollan conforme a mas valor se tenga en ellas, podrán crear alguna habilidad o aumentar el poder de una ya concreta.

Ejemplo: “Al atacar con dos armas el valor de esta mejora es 4, la mano derecha tendrá ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada” esto significa que a los 40 P.D que se tenga en la mejora será el valor 4 y este liberará este permanente.

Soporte.- Estas hacen algún efecto especial cuando se paga puntos VAL por ellas, en algunos casos están evitas tiradas de energía y generan una acción, el limite de soporte a pagar esta el valor que se tenga en la mejora por ronda.

Ejemplo: “Pagando soporte, 1 de los ataques obtendrá la función de critico, por cada pago de soporte se puede aplicar a cada ataque” el jugador gasta 1 VAL para ejecutar este efecto lo cual lo puede hacer antes o después de la tirada según sea su decisión, los pagos se pueden hacer en cualquier momento y turno pero están limitados al valor de la facultad por rondas.

Requerimiento.- Estas requieren algún objeto en específico para poder ser utilizadas.

Ejemplo: “Suma esta mejora cuando se combate con un arma con la función sangrante y sus siguientes ventajas” cuando dise el texto “y sus siguientes ventajas” significa que es requerido el arma con la función demoledor para que pueda aplicarse las demás ventajas de la misma mejora o no puede tener todos los beneficios y solo se da si el objeto lo tiene directamente y no por otra mejora que le de la función.

Categoría.- Algunas ventajas otorgan beneficios pero no por el puntaje en ella sino por categoría de rango que se tiene ella (F, E, D, C, B, A) entre mayor sea la categoría del rango mejor será la ventaja

Ejemplo.- “Cuando se utilice estas armas al atacar tendrán +1 de bonificador en vacio por cada categoría de rango en su mejora” independiente de los P.D que de el arma cada vez que se tenga una categoría de rango este efecto aumentara en 1 dado con el resultado de vacio, (F +1, E+2, D+3, C+4, B+5, A+6) esta clase de ventajas están limitadas solo hasta 6 y en algunos casos se pide mayor categoría para que aumente sus características “por cada 2 categorías de rango” significara que el solo se contraria por cada dos y el limite seria 3 (E+1, C+2, A+3) y “por cada 3 categorías” (D+1, A+2) el limite seria 2.

Reductor: La ventaja funciona para reducir el gasto de VAL de 4 a 2, para el dado adicional.

Ejemplo: “Al hacer una reacción defensiva con un escudo, el pago por dado adicional se reduce en 2 de VAL” significa que únicamente al hacer esta reacción es aplicable, no se puede aplicar dicha ventaja si no se cumple el requisito de la acción precisa donde se aplica, si el jugador trata de usarlo durante una acción no tendrá este beneficio.

+1: En muchas de la ventajas se aplica un +1 algún efecto, esto significa que se repite el efecto de una mejora o en casos de “bonificacion de vacio” se cuenta por cada dado que caiga en vacío tendrá un resultado de 2 de valor.

Obtención: Este tipo de ventaja hace que el algún objeto que se porte en las manos adecuadas obtenga una funcion y esta gradualmente aumente sus características.

Ejemplo: “El arma recibirá la función rápida y cada categoría de rango sumara +1 a esta función” este tipo de ventaja ademas de ser obtenida aumenta gradualmente su propia función pero esto solo sirve para la mejora misma, no convierte el arma y hace que tenga la función por si misma si no el portador da la función al arma al tenerla en sus manos.

Ventaja VAL

En algún momento del juego un jugador puede crearse su propia ventaja, en este caso el DJ (director de juego) y el jugador deberán llegar a un acuerdo mutuo, en el cual se debe acordar el tipo de ventaja que se quiere crear, el DJ tomara en cuenta en nivel requerido de esa ventaja de ello depende de la descripción que el jugador le otorgue a la misma, al elegir el nivel se toma el límite de valor y este será el costo de puntos VAL que el jugador ara cuando quiera ejecutar esta ventaja, el costo ya echo ya no podrá ser reducido o aumentado, el efecto de la ventaja es espontaneo una vez que se pague los puntos VAL se ejecutara de inmediato y solo funcionara durante el turno del jugador, los puntos VAL utilizados para hacer la ventaja será limitado por el soporte de la facultad que esté acorde a la ventaja.

El jugador puede hacer tantas ventajas quiera y escribirlas en un apartado en su hoja con el costo definido, nivel y la facultad en que esta es aplicada, estos ya no pueden ser modificados de ninguna forma y tampoco no se pueden perder.

Si se quiere crear un objeto con alguna funcion creada por el jugador se crea como ventaja VAL este solo podrá usarse una cantidad de rondas base a el valor del objeto que será él que este al límite del bloque del nivel y dependiendo de este será la calidad, el peso y la cantidad de los materiales (este es dictado por el DJ dependiendo de la descripción que el jugador quiera en el) necesarios para crear dicho objeto, una vez se terminen las rondas este perderá su funcionamiento y se deberá hacer de nuevo el proceso para volverlo a obtener, antes de ejecutar la construcción del objeto debe pagar los puntos VAL correspondientes, si falla en la fabricación estos se pierden de igual manera.

Es importante, que al crear una ventaja de este tipo el DJ pide requisitos de mejoras para poder aplicar alguna ventaja relacionada que crea el jugador, se debe crear a base de combinación y niveles de categorías de mejora.

Ejemplo: El convocador de eternos mantis esta apresado, amarrado de manos en un poste de madera en un calabozo, no puede evocar el poder del eterno del fuego ya que sus manos y bocas están tapados con cuerdas, entonces decide llamar al fuego de una de las antorchas que se encuentran en el calabozo con sus ojos, para ello creara un ventaja VAL.

El DJ le pide las siguientes condiciones, que tenga la habilidad de llamar el fuego, en rango D, su psique este en C, y que tenga 6 puntos en sentidos, además será categorizada como una ventaja nivel 5 por lo tanto tendrá que pagar soporte de 20 para poderla realizar, si cumple todo esto podrá evocar el poder del fuego con solo verlo.



COMPENDIO DE MEJORAS

A continuación se mostraran las mejoras accesibles para comprarlas al personaje, hay que recordar que estas se pagan con puntos VAL el precio de cada una de ellas esta al lado derecho del nombre, cada (✱) representa 1 ventaja que tiene la mejora.

No hay limite de compra en las mejoras pero solo se pueden adquirir durante los descansos, las ventajas VAL no entran en ninguna mejora ya que tienen sus propias reglas especiales, aunque pueden sumarse a otras dependiendo del caso, si esto sucede el costo de VAL de la mejora sera sus P.D, lo cual significa que si una ventaja VAL se paga 3 para usarse y se vincula a otra los P.D que da esta ventaja sera 30 ya que cada punto equivale a 10 P.D.

Las mejoras están divididas por su facultad, al adquirir alguna estas se escriben su nombre en su facultad correspondiente y se obtienen en rango F los P.D correspondientes a este rango y el valor de la facultad, también viene un apartado de descripción, este se utiliza para anotar información acerca de la mejora.

Un personaje puede incrementar el rango de su mejora, pagando la mitad del coste de esta, las mejoras se benefician de este incremento en muchos sentidos, pero solo lo pueden hacer en las fases de descanso.

COMBATE		VALOR 1	NIVEL 1
DESCRIPCION	Golpe de suerte	P.D 1	
Pagando soporte, los ataques obtienen función critico se suma si el arma tiene función critico		RANGO F	

COMBATE

Combate a dos armas (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combata con dos armas.
- * Al atacar con dos armas el valor de esta mejora es 4, la mano derecha tendrá ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada
- * Al atacar con dos armas el valor de esta mejora es 8, la mano izquierda también tendrá ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada

Experto con armas ligeras (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con armas de contacto y peso ligero.
- * Suma esta mejora al daño cuando lances un arma ligera a un objetivo.
- * Pagando soporte, el portador puede enfundar y ocultar su arma en cualquier parte del cuerpo, amenos que el valor de intuición sea mayor al valor de esta mejora y la facultad de combate, no podra ser descubierta.

Exp. armas medianas (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con armas de contacto y peso medio.
- * El arma recibirá la función rápida y cada categoría de rango sumara +1 a esta función.
- * Pagando soporte, se puede usar esta arma como reacción de defensa contra un ataque contra un arma de igual o menor peso, la defensa que otorgue el arma será el daño de la misma.

Exp. armas pesada (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con armas de contacto y peso pesado.
- * al atacar con esta arma tendrá la función de inbloqueable y cada categoría de rango sumara +1 a esta función
- * Pagando soporte, al impactar al objetivo este no puede usar pago de reducción de daño.

Exp. armas extra pesada (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con armas de contacto y peso extra pesado.
- * en un solo ataque puede atacar a 2 partes corporales del objetivo (el daño sera el mismo por cada parte impactada).
- * Pagando soporte, al impactar si el valor de físico del objetivo es menor que el valor del arma causara el estado de lastimado aunque no alla recibido daño por el ataque, solo se puede aplicar este nivel de daño.

Pateador (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando tengas los pies libres sin penalizadores.
- * Si durante un ataque de cuerpo a cuerpo el resultado es valor 4 en esta mejora se hará un ataque adicional de combate desarmado
- * Si durante un ataque de cuerpo a cuerpo el resultado es valor 8 en esta mejorasumado a la ventaja adicional si este supera la fuerza del objetivo puede empujarlo.

Ataque rápido (VAL 8)

- * Pagando soporte, puedes utilizar el resultado del dado de una acción de agilidad para moverte dentro de un área y efectuar un ataque a 1 objetivo con este mismo valor mas la suma de la facultad de combate y continuar tu movimiento.
- * Por cada 1 valor que tenga esta facultad sera 1 enemigo adicional que puede ser afectado durante el recorrido del movimiento.

Golpe de suerte (VAL 8)

- * Pagando soporte, 1 de los ataques obtendrá la función de crítico, por cada pago de soporte se puede aplicar a cada ataque
- * Suma esta mejora si el arma tiene la función de crítico.

Nudillos de hierro (VAL 20)

- * Suma esta mejora cuando combatas sin armas.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se puede realizar 1 ataque adicional con el mismo valor de la primera tirada.
- * Si el valor es 8 en esta mejora, se puede realizar 2 ataques adicionales con el mismo valor de la primera tirada.
- * Si el valor es 12 en esta mejora, se puede realizar 3 ataques adicionales con el mismo valor de la primera tirada.
- * pagando soporte, los ataques desarmado tendrán la función +FUE

Disparo preciso (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con un arma con la función de disparo (mecánico o manual)
- * Cuando se utilice estas armas al atacar tendrán +1 de bonificador en vacío por cada categoría de rango en su mejora.
- * pagando soporte, se reduce 1 valor para impactar una parte del cuerpo específica.
se puede reducir 1 mas por cada pago hecho

Buen brazo (VAL 12)

- * Suma esta mejora al daño cuando lanzas un objeto mediano o ligero,
- * Por cada categoría de rango en la facultad en esta mejora +1 de bonificación en vacío cuando se ataque con el objeto arrojado.
- * pagando soporte, el arma obtiene la función de rápida +1 (max. +6)

Golpe asesino (VAL 8)

- * Suma esta mejora cuando ataques a un objetivo desprevenido.
- * Cada categoría de rango, obtendrá +10 al daño al objetivo desprevenido

Experto con escudos (VAL 16)

- * Suma esta mejora a la defensa de un escudo
- * Al hacer una reacción defensiva con un escudo, el pago por dado adicional se reduce en 2 de VAL
- * Por cada categoría de rango, +1 cuando se reacciona a la defensiva con un escudo.
- * Pagando soporte, durante la reacción de defensiva con el escudo se puede realizar con el mismo valor un ataque con la otra mano.

Disparo rápido (VAL 12)

- * Suma esta mejora cuando combatas con un arma con la función de disparo (manual o mecánico).
- * por cada 3 categorías de rango, se puede elegir gastar 1 de munición adicional para aumentar el daño con el mismo valor del primer ataque.
- * Pagando soporte, el arma se carga inmediatamente si es de peso mediano o pesado y no tiene la función de pólvora.

Disparo cerrado (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se combate con un arma de disparo (mecánico o manual) cuando el objetivo este a 3 de distancia o menos.
- * Por cada 2 categorías de rango es esta facultad tendrá +1 de bonificación en vacío cuando se ataque a un objetivo que este a 3 de distancia o menos.

mandoble(16 VAL)

- * Suma esta mejora cuando empuñes un arma a dos manos.
- * Por cada categoría de rango, +1 de bonificación en vacío al atacar con armas que se empuñe a dos manos.
- * Cada categoría de rango, +10 al daño al atacar con un arma sujeta a dos manos.

Experto en armaduras (12 VAL)

- * Suma esta facultad ala defensa de la armadura
- * Reacciones de defensa tendrá +1 por cada categoría de rango.
- * Pagando soporte, -1 al penalizador del vacío del enemigo que quiera impactar al objetivo con esta mejora.

Diestro (8 VAL)

- * Se elige una función de arma y el portado que tenga el arma con esta función sumara esta mejora cuando la utilice al ataque.
- * Por cada categoría de rango dará, +1 al bonificador de vacío al utilizar el arma con la función deseada.

Corte sangrante (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se combate con un arma con la función sangrante y sus siguientes ventajas.
- * Si el valor de esta mejora es 4 , además de la reducción normal de 1 rango de cuerpo, también será 1 rango de velocidad.
- * Si el valor de esta mejora es 8 , además de la reducción normal de 1 rango de cuerpo, también será 1 rango de velocidad y fuerza.

Impacto demoledor (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se combate con un arma con la función demoledor y sus siguientes ventajas.
- * Si el valor de esta mejora es 4 valor , objeto impactado este reducirá 2 calidades.
- * Si el valor de esta mejora es 8 valor , objeto impactado este reducirá 3 calidades.

Defensa con arma grande (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se hace una reacción de contratacar con un arma de contacto con la función alargada y sus siguientes ventajas.
- * si el valor de esta mejora es 4, al impactar si la fuerza del portador de esta arma supera la fuerza del contrario negara el ataque del contrario.
- * si el valor de esta mejora es 8, al impactar si la fuerza del portador de esta arma supera la fuerza del contrario negara el ataque del contrario y además lo empujara.

Técnica marcial (12 VAL)

- ✳ Pagando soporte, si el objetivo tiene menor fuerza que el que usa la mejora este puede ser desarmado, si el objetivo reacciona deberá superar el valor de combate mas la suma de esta mejora, no requiere consumo de energía.
- ✳ Pagando soporte, si el objetivo tiene menor fuerza que el que usa la mejora este puede ser empujado, si el objetivo reacciona deberá superar el valor de combate mas la suma de esta mejora, no requiere consumo de energía.
- ✳ Pagando soporte, si el objetivo tiene menor fuerza que el que usa la mejora este puede ser derribado, si el objetivo reacciona deberá superar el valor de combate mas la suma de esta mejora, no requiere consumo de energía.

Armas de pólvora (8 VAL)

- ✳ Pagando soporte, se reduce la recarga del arma de pólvora en 2 rondas por cada pago.
- ✳ Suma esta mejora al usar un arma con la función pólvora.

DESTREZA

Nadar (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se quiera desplazar dentro del agua.
- * Si se usa la primera ventaja se suma a la velocidad de movimiento dentro del agua.
- * Por cada categoría de rango niega -1 de penalizador situacional en el agua (eje. pelear dentro del mar, moverse en un río caudaloso etc).

Trepar (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se quiera hacer una acción de trepar alguna superficie.
- * Si se usa la primera ventaja se suma a la velocidad de movimiento.
- * Por cada categoría de rango niega -1 de penalizador situacional mientras se está trepado (eje. Defenderse mientras se sube una pared, disparar desde una cornisa, etc).

Sigilo (16 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se quiera pasar desapercibido ante la intuición de un rival.
- * Por cada categoría de rango +1 en bonificación de vacío al realizar esta acción.
- * Pagando soporte, puede utilizar el mismo valor de la tirada de sigilo para poder moverse.
- * Pagando soporte, puede utilizar el valor de esta mejora únicamente, para poderse esconder o estar en sigilo sin necesidad de usar energía, usando el valor de esta mejora como resultado de una tirada.

Acelerar (8 VAL)

- * Suma esta mejora a la velocidad.
- * Pagando soporte, se puede usar un objeto de la mochila sin tener que esperar 1 ronda, cada pago es 1 objeto que se puede sacar de la misma.

Flexible (8 VAL)

- * En acciones donde se ponga a prueba la flexibilidad del cuerpo sumara esta mejora (eje. Cruzar unos barrotes, esconderse en una caja pequeña).
- * Pagando soporte puedes cruzar espacios enemigos dentro de del movimiento de velocidad, cada pago es un espacio ocupado.

Alerta (12 VAL)

- * Suma esta mejora ala intuición
- * Cada categoría de rango, el jugador recibira 1 dado para reaccionar ante un ataque enemigo.
- * Pagando soporte, reducirá -1 por de penalizador situacional en donde es afectado los sentidos contra peligros (Eje. caminar en la oscuridad de una cueva, estar rodeado de niebla)

Tiempo extra (8 VAL)

- * Al construir un objeto, se puede relanzar 1 dado nuevamente si el resultado no es conveniente cada categoría de rango es la veces que se puede usar esta ventaja.
- * Pagando soporte, cuando se deba hacer de nuevo la tirada para mantener la construcción se puede usar el resultado anterior pero no aporta los puntos VAL por la doble marca.

Carroñero (12 VAL)

- * Suma esta mejora a los sentidos cuando se realiza una acción para buscar materiales.
Reduce el pago a 2 de VAL por dado adicional al buscar materiales en un área.
- * Pagando soporte, obtendrá 1 material de la máxima calidad que pueda otorgar esa zona.

Rastrear (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se persigue un rastro de un objetivo.
- * Cada categoría de rango en esta mejora +1 en tiradas de sentidos para encontrar pistas sobre un objetivo.

Dedos dorados (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se hace una acción de robar o desarmar.
- * Pagando soporte se puede abrir cerraduras sin la herramientas adecuadas, se debe pagar el valor del desafío para que sea exitoso y es necesario traer herramientas no importa su calidad.

Artista (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se haga una presentación artística como bailar, cantar o tocar un instrumento.
- * Cuando trates de engañar trayendo un disfraz o fingiendo un sonido suma esta mejora.

Acróbata (8 VAL)

- * Suma esta mejora en pruebas de saltar o piruetas.
- * Por cada categoría de rango en esta facultad reduce 1 valor de daño de distancia por caída.
- * Pagando soporte, durante cualquier acción física se hace una tirada de acrobacia el objetivo tendrá -1 en la reacción contra la acción. Por cada pago se aplica más esta reducción.

Sabueso (12VAL)

- * Suma esta mejora en desafíos que impliquen buscar, rastrear o descubrir.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se puede encontrar una pista menor (Eje. Huella, pedazo de flecha, trozo de ropa).
- * Si el valor es 8 en esta mejora, podrá encontrara una pista mayor (Eje. Cuantas personas estuvieron allí, cuanto tiempo pasó antes de que llegara, si hubo presencia de enemigos).

Reflejos (8 VAL)

- * Suma esta mejora al cuerpo para reducir el daño provocado por trampas, peligros externos o accidentes.
- * Pagando soporte, puedes utilizar la facultad de destreza para reducir el daño provocado por trampas

Profesional (8 VAL)

- * suma esta mejora cuando se trate de hacer algún objeto usando una habilidad especifica elegida por el jugador.
- * Pagando soporte, niega el fallo de construcción en la elaboración del objeto.

Domador (16 VAL)

- * Suma esta mejora en desafíos que sean para dominar o calmar un animal.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se considera amigable y no atacara al personaje a menos que sea atacada si es carnívora e se retira del lugar.
- * Si el valor es 8 en esta mejora se considera aliada actuara por si misma para ayudar al personaje si es atacado por el mismo se retira.
- * Si el valor es 12 en esta mejora, se considera compañero el jugador puede controlarlo y depende de los tratos que tenga puede irse o quedarse con el jugador.

Acróbata (8 VAL)

- * Suma esta mejora en pruebas de saltar o piruetas.
- * Por cada categoría de rango en esta facultad reduce 1 valor de daño de distancia por caída.
- * Pagando soporte, durante cualquier acción física se hace una tirada de acrobacia el objetivo tendrá -1 en la reacción contra la acción. Por cada pago se aplica más esta reducción.

Sabueso (12 VAL)

- * Suma esta mejora en desafíos que impliquen buscar, rastrear o descubrir.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se puede encontrar una pista menor (Eje. Huella, pedazo de flecha, trozo de ropa).
- * Si el valor es 8 en esta mejora, podrá encontrara una pista mayor (Eje. Cuantas personas estuvieron allí, cuanto tiempo pasó antes de que llegara, si hubo presencia de enemigos).

Reflejos (8 VAL)

- * Suma esta mejora al cuerpo para reducir el daño provocado por trampas, peligros externos o accidentes.
- * Pagando soporte, puedes utilizar la facultad de destreza para reducir el daño provocado por trampas

Profesional (8 VAL)

- * suma esta mejora cuando se trate de hacer algún objeto usando una habilidad especifica elegida por el jugador.
- * Pagando soporte, niega el fallo de construcción en la elaboración del objeto.

Domador (16 VAL)

- * Suma esta mejora en desafíos que sean para dominar o calmar un animal.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se considera amigable y no atacara al personaje a menos que sea atacada si es carnívora e se retira del lugar.
- * Si el valor es 8 en esta mejora se considera aliada actuara por si misma para ayudar al personaje si es atacado por el mismo se retira.
- * Si el valor es 12 en esta mejora, se considera compañero el jugador puede controlarlo y depende de los tratos que tenga puede irse o quedarse con el jugador.

Iniciativa mejorada (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se haga una tirada de iniciativa.
- * Pagando soporte, si la iniciativa del personaje es superior a otros resultados puede posicionar su turno donde quiera los lugares inferiores a el.

Ligero (12 VAL)

- * Si el personaje tiene de carga menos que los P.D de esta mejora tendrá las siguientes ventajas.
- * Pagando soporte, podrá usar su valor de destreza para realizar cualquier acción de la misma, usando el valor de esta ventaja como resultado de una tirada sin gastar energía
- * Suma esta mejora a la velocidad si se cumple la primera ventaja.

PERSONAL

Diplomático (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de convencer ser una persona
- * Cada rango en esta mejora da un +1 de bonificación de vacío a las tiradas de convencimiento.

Hostil (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de intimidar a un humano o bestia.
- * Al pagar soporte, puede asustar a un ser vivo usando tu valor de esta facultad contra el PSI del objetivo, sin gastar energía, (el objetivo asustado se aleja una cantidad de rondas dependiendo de la diferencia de los valores, mas solo se mantiene distante y no huye)

Oscuros (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se realice una acción para conocer más acerca de estos seres.
- * Pagando soporte, se puede reconocer alguna característica de un oscuro que se detecte (se dirá una pista de la característica mas no el puntaje).

Reinos (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de saber más información sobre los reinos.
- * Si el personaje es perteneciente a este reino puede pagar soporte para poder saber más información acerca de un tema específico sobre ese reino.

Orador (8 VAL)

- * Suma esta mejora cada vez que se hable en público.
- * Pagando soporte, puedes atraer la atención del público que lo escuche dentro de una area que su P.D de esta mejora alcance.

Explorador (8 VAL)

- * Suma esta tirada cuando se trate de reconocer un terreno y tener información de el.
- * Por cada rango en esta mejora da un +1 de bonificación de Vacío a las tiradas de reconocer el terreno.

Eternos (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se realice una acción para tener conocimientos de las fuerzas eternas.
- * Pagando soporte, se podrá saber qué tipo de poder proveniente de la fuerzas eternas al detectarlo con los sentidos.

Pacifista (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de llegar a un acuerdo sin usar la violencia.
- * Si no se agrede a las personas convencidas con la ventaja anterior, dará +1 por categoría de rango a las tiradas de personal con ese grupo.

Explorador (8 VAL)

- * Suma esta tirada cuando se trate de reconocer un terreno y tener información de el.
- * Por cada rango en esta mejora da un +1 a las tiradas de reconocer el terreno.

Eternos (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se realice una acción para tener conocimientos de las fuerzas conocidas como los eternos.
- * Por cada categoría de rango da un +1 a las tiradas para conocer más acerca de los eternos.
- * Pagando soporte, se podrá saber qué tipo de hechizo es y valor tiene este.

Artificio (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se investigue algún objeto alquímico o mecanismo para conocer información de el
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se conocerá la calidad de los materiales que está compuesto y saber su funcionamiento.
- * Si el valor es 8 en esta mejora, se tiene conocimiento del mecanismo y se suma esta mejora cualquier tirada para desmantelarlo o armarlo.

Abismos (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busca información sobre los abismos donde habitan los oscuros.
- * Pagando soporte, se conoce el peligro del abismo si se esta cerca de el o detectar si se esta en uno.

Sobreviviente (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busque alimento, agua, refugio o materiales para acampar.
- * Si el valor es 4 en esta mejora, se podrá detectar la presencia de otros humanos en la zona.
- * Si el valor es 8 en esta mejora, si el lugar es seguro para descansar.

Tóxicos (12 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busca información sobre veneno, ácidos o enfermedades.
- * Por cada categoría de rango es +10 P.D, a las pruebas de elaboración de venenos o ácidos.
- * Por cada categoría de rango +10 P.D, en la elaboración de antídotos contra venenos y ácidos.

Nobleza (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busca información acerca de la nobleza de los reinos sus nombres, familias, clero, riquezas e historias.
- * Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío cuando se dialoga con alguien de la nobleza.

Militar (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busca información acerca sobre la milicia de los reinos sus rangos, armamento, victorias y derrotas en el campo de batalla.
- * Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, cuando se dialoga con alguien que pertenezca a un rango militar.

Pueblo (8 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se busca información sobre de la ciudades o de los pueblos, herreros, campesinos, caminos o rutas de comercio.
- * Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, cuando se dialoga con alguien perteneciente a un pueblo o ciudad.

Clero (8 VAL)

- ✧ Suma esta mejora cuando se busca información sobre el clero de padre sol o madre luna, sus devotos, catedrales, suntuosidad y régimen.
- ✧ Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, cuando se dialoga con alguien perteneciente al clero.

Animales (8 VAL)

- ✧ Suma esta mejora cuando se busca información de animales en la zona, especies, alimentación, hábitat, etc.
- ✧ Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, a buscar rastros de un animal.

Profesión (8 VAL)

- ✧ Suma esta mejora cuando utilices para buscar información referente a tu profesión.
- ✧ Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, cuando se trate con personas que tienen la misma profesión que el personaje.

FÍSICO

Bruto (8 VAL)

- * Suma esta mejora a todas los desafíos de fuerza.
- * Por cada 2 categorías de rango +10 de daño cuando se utilice un arma con +FUE.

Duro (8 VAL)

- * Suma esta mejora al cuerpo contra armas de tipo sangrante.
- * Se puede usar soporte de físico para reducir daños.

Piel férrea (8 VAL)

- * Resiste daños de fuego o que causen quemaduras.
- * Pagando soporte igual al valor de daño, durante un descanso elimina el estado de quemadura de ese nivel.

Yeti (8 VAL)

- * Resistir daños de frío.
- * Pagando soporte igual al valor de daño, durante un descanso elimina el estado de congelamiento de ese nivel.

Rígido (8VAL)

- * Resistir daños con electricidad.
- * Pagando soporte igual al valor de daño, elimina el estado de estremecido de ese nivel.

Aguante (12 VAL)

- * Por cada 2 categoría de rango, +1 de bonificación de vacío, contra tiradas de hambre.
- * Por cada categoría de rango +1 de bonificación de vacío, contra penalizador de cansancio.
- * Por cada 3 categorías de rango 1 bloque de equipo su peso máximo aumentara de 10 a 20 de carga

Furia (16 VAL)

- * Pagando soporte, obtienes todas las ventajas de esta mejora, (solo 1 de soporte por ronda y se debe volver a pagar para usarla nuevamente)
- * Suma esta mejora a todos tus ataques de contacto.
- * suma esta mejora al cuerpo.
- * Suma esta mejora a la fuerza.

De acero (8 VAL)

- * Pagando soporte, al descansar restaras 10 rondas de recuperación
- * Por cada categorías de rango, al hacer la primera ventaja reduce 5 rondas mas.

Inmune (8 VAL)

- * Resiste enfermedad.
- * Pagando soporte igual al valor de daño, durante un descanso elimina el estado de enfermedad de ese nivel.

Puro (8 VAL)

- * Resiste veneno.
- * Pagando soporte igual al valor de daño, durante un descanso elimina el estado de envenenado de ese nivel.

HABILIDAD

Las habilidades tienen 3 ramas dos de ellas son habilidades extraordinarias que solo los Seres que la tengan pueden usarlas y la otra que son de oficio estas van dirigidas a la construcción de objetos pero también ayuda como utilitarias.

Una habilidad extraordinaria es algo que excede la naturaleza como manipular el fuego, sanar a la gente con solo tocarla o congelar los objetos, etc. un ser puede defenderse de estas habilidades con su PSI y aumentar sus características con su fuerza espiritual.

Un oficio es un trabajo que el personaje aprende y lo va desarrollando poco a poco, aumentando sus características y lo que puede hacer con él, estos van más a la creación de objetos o de forma utilitaria en una aventura.

Fuerzas eternas

Dentro del mundo hay fuerzas que mueven la naturaleza, estas se les llama las fuerzas eternas por que jamás desaparecen, solo se adaptan, los humanos tienen la fuerza astral proveniente de sus padres astrales (sol y luna) por ello pueden evocar a las fuerzas eternas a su ayuda.

Fuego (24 VAL)

✱ Pagando soporte, la mano del portador se prende en llamas, no sentirá dolor ni causará daño, pero todo lo que toque con ella se tomará como daño de fuego, el daño son los P.D que tenga esta mejora, si golpea con ella se tomará como ataque desarmado y adicional el daño de fuego además todas las ventajas generadas por esta mejora al impactar a un enemigo provoca el estado de quemadura.

Este estado lo mantendrá por rondas, sumando esta mejora con la fuerza espiritual el valor resultante será las rondas que tendrá ardiendo su mano.

También provee iluminación de 10 pasos por cada categoría de rango en esta mejora,

No se puede tomar objetos o usar alguna armadura mientras que la mano se encuentre en este estado ya que pierde la sincronía con la fuerza evocada.

✱ Gastando el fuego de la mano, ejecutará un ataque en forma de cono con distancia de 3 pasos (el cono tiende a crecer su área entre mayor distancia), el daño será la mejora, mas el valor de la tirada de combate y nivel de combate, por cada valor de fuerza espiritual aumenta 1 paso la distancia del cono.

✱ Gastando el fuego de la mano, generas una explosión de fuego, la distancia que puede generar el punto de ignición es de 1 paso por valor en esta mejora, el daño es la suma de la tirada, mas esta mejora y el nivel de combate, cada valor en fuerza espiritual hace que aumente el área de explosión del punto de ignición de 1 paso por valor.

✱ Gastando el fuego de la mano, haces una chispa de luz que afecta a todos que estén dentro del radio de iluminación de la mano, estos quedarán ciegos y tendrán penalizador de -1 a todas sus tiradas, el valor de esta mejora, mas la tirada, el nivel de habilidad y el poder espiritual, la suma de ellos en valor será las rondas que estarán en este estado.

✱ Gastando el fuego de la mano, se puede extinguir el fuego de algún sitio con solo tocarlo, para ser esto suma el valor de esta mejora, mas la tirada, el nivel de habilidad y el poder espiritual contra el valor de desafío, si es exitoso el fuego se extinguirá de inmediato, esto solo se puede hacer 1 vez contra el mismo desafío.

* Gastando el fuego de la mano, durante una reacción de defensa genera un escudo de fuego si un es atacado por flechas o virotes, no abra daño, si es un arma de contacto de distancia1 el atacante recibirá daño de fuego, sumando esta mejora, mas la tirada de reacción, nivel de habilidad y el poder espiritual, si se provoca 1 nivel de daño el ataque queda negado.

Agua (24 VAL)

* Pagando soporte, la mano del portador se empapa de agua tal punto que escurre a gran medida , todo lo que toque con ella se mojara incluyendo si es un objeto que este ardiendo al tomarlo no le causara daño y puede apagarlo si es mas pequeño que su palma, esta agua es salada por lo tanto no puede ser digerida.

Este estado lo mantendrá por rondas, sumando esta mejora con la fuerza espiritual el valor resultante sera las rondas que tendrá.

También al contacto, con agua sucia o envenenada esta sera purificada, dependiendo del la cantidad sera el valor de la dificultad, no se hace tirada alguna si no solamente tocarla y esperar las rondas del valor de la dificultad para que se purifique en su totalidad.

* gastando el fuego de la mano, ejecutara un ataque en forma de cono con distancia de 3 pasos (el cono tiende a crecer sua área entre mayor distancia), el daño sera la mejora, mas el valor de la tirada de combate y nivel de combate, por cada valor de fuerza espiritual aumenta 1 paso la distancia el cono.

* Gastando el agua de la mano, esta se cristaliza en hielo al contacto contra un ser provoca daño de frío, el daño es los P.D de esta facultad y causara congelamiento, si se toma un objeto este queda congelado de inmediato si su carga es medio, ligero o extra ligero si no solo parte de el quedara congelado solamente, si se ataca con la mano en este estado se toma como ataque desarmado y adicional el daño de hielo.

* Gastando el agua de la mano, el suelo o agua de alrededor de evocador se congela de manera inmediata en forma de cubo, cada categoría de rango en esta facultad equivale 1 paso de extensión y cada valor en fuerza espiritual, los que estén tocando esta área tendrán -1 a su paso por cada valor, sumando esta mejora, mas la tirada y nivel de habilidad al igual este valor sera el tiempo en rondas que dure el efecto.

* Gastando el agua de la mano, al tocar un escudo o armadura el hielo se impregna y aumenta sus puntos de defensa a 10 por cada categoría de rango, ademas que puede bloquear daños de fuego en esa parte del cuerpo, el tiempo de duración es el valor de esta mejora, mas la tirada, el nivel de habilidad y el poder espiritual.

* Gastando el agua de la mano, puedes desplazar una masa de agua que sea de menor dificultad que la suma de esta mejora, mas la tirada y nivel de habilidad, 1 paso y cada valor de poder espiritual agrega 1 paso mas a este desplace, solo la puede mover al nivel del suelo, no se puede aplicar como un ataque.

* Gastando el agua de la mano, ejecutara un ataque en forma de cono con distancia de 3 pasos (el cono tiende a crecer sua área entre mayor distancia), el daño sera de hielo y sera la mejora, mas el valor de la tirada de combate y nivel de combate, por cada valor de fuerza espiritual aumenta 1 paso la distancia el cono, provoca el cambio de estado congelado.

Trueno (24 VAL)

✳ Pagando soporte, la mano del portador se llena de chispas, no sentira dolor ni causara daño, pero todo lo que toque con ella se tomara como daño de electrico, el daño son los P.D que tenga esta mejora, si golpea con ella se tomara como ataque desarmado y adicional el daño de electrico ademas todas la ventajas generadas por esta mejora al impactar a un enemigo provoca el estado de estremecido.

Este estado lo mantendrá por rondas, sumando esta mejora con la fuerza espiritual el valor resultante sera las rondas que tendrá electricidad en su mano.

si toca un objeto o ser que este sobre una superficie de agua del daño provocado de electricidad aumentara 1 rango mas si esta en el rango máximo duplicara su P.D de daño.

✳ Gastando la electricidad de la mano, puedes lanzar un rayo a un objetivo que este ala distancia del evocador, el objetivo tendrá -1 de reacción por cada categoría de rango en esta mejora, la distancia que puede recorrer es 1 valor por paso es la suma de la tirada, nivel de combate y el poder espiritual y el P.D de daño sera el de esta mejora.

✳ Gastando la electricidad de la mano, provoca un estallido sónico que abarca un área en forma de cubo de 1 distancia, por cada valor en la mejora, mas el nivel de habilidad y el poder espiritual aumenta la distancia de este en 1, todos los que estén ecepto el evocador dentro de esta área quedaran estremecidos el numero de rondas sera el valor de la tirada.

✳ Gastando la electricidad de la mano, suma esta mejora, nivel de fisico y el poder espiritual a su paso y sin gastar energía, puede desplazarse con al máximo con su nueva cantidad de pasos.

✳ Gastando la electricidad de la mano, un arma de contacto de calidad común o superior puede quedar electrificada, todos lo daños provocados por esta arma ademas del daño de la misma adicional ara daño eléctrico igual al P.D de esta mejora, la cantidad de rondas sera la suma de la tirada, mas el nivel de habilidad y poder espiritual, el arma electrificada solo puede ser empuñada por el evocador, si alguien mas la quiere empuñar recibira daño eléctrico.

✳ Gastando la electricidad de la mano, al impactar un objeto o ser este es empujado, la suma de valor de esta es la tirada y el nivel de combate es el numero de casillas que el objeto es desplazado, si es un ser le ara daño eléctrico de esta mejora, mas el poder espiritual, el valor resultante es lo que quedara estremecido.

Tierra (24 VAL)

✳ Pagando soporte, la mano del portador se convierte en piedra, al pasar esto quedara estática en la forma que tenia la mano, se considera un arma mediana, no se aplica la regla de fuerza de empuñadura ya que es la propia mano del evocador, el arma es daño 12 con la función de +FUE y también como un escudo de 12 defensa con la función de anticorte.

Este estado lo mantendrá por rondas, sumando esta mejora con la fuerza espiritual, el valor resultante sera las rondas que tendrá ardiendo su mano.

* Gastando la piedra de su mano, un cuerpo tocado se convertirá en roca en su totalidad, el P.D de esta mejora, mas la tirada y el nivel de habilidad se sumara al cuerpo del ser tocado, pero estos seran reducidos a su mejora de agilidad si esta queda 0 o en negativo no podra moverse de ninguna forma, mientras se este en este estado el ser es inmune a los daños de hielo y fuego.

* Gastando la piedra de su mano, se crea un muro de piedra de 1 paso de ancho y 3 pasos de largo y alto, la distancia del muro para crearse es de 1 paso por valor sumando esta mejora, mas la tirada y el nivel de habilidad, por cada valor en poder espiritual puede aumentar 1 paso de ancho o largo, la duración del muro es ligada al valor de esta mejora únicamente (al igual el cuerpo del mismo en rango A) .

* Gastando la piedra de su mano, se puede deformar la roca para darle nuevas formas por un tiempo limitado, una masa de roca (el P.D de cuerpo de la misma) que sea de valor inferior ala suma de esta mejora, mas la tirada y la habilidad, puede ser al modificada al gusto del evocador y no puede ser arrancada de su base original, las rondas que la roca queda modificada sera el valor que tenga en fuerza espiritual después de ese tiempo esta volvera a su forma original.

* Gastando la piedra de la mano, se puede construir un refugio en forma de cubo, el refugio creado tendrá 1 paso de área y 2 pasos de altura, por cada valor en poder espiritual aumenta 1 paso de área, el tiempo y resistencia que durara este refugio se mide en rondas sera el valor sumado de esta mejora, mas la tirada y el nivel de habilidad, el refugio puede tomar cualquier forma pero debe estar cerrado en su totalidad o con una abertura pequeña, despues de eso este regresa a su forma original

* Gastando la piedra de la mano, golpeando el suelo causara un sismo en un área de cubo de 1 pase de área, todos los seres que estén dentro del área si tienen menor valor de destreza que el valor sumado de la tirada mas el valor de combate, caerán al suelo de inmediato y recibirán daño, por cada valor en esta facultad mas el poder espiritual aumenta 1 paso de área.

Aire (24 VAL)

* pagando soporte, de la mano del evocador siente una gran presión en su piel, como si algo invisible lo estuviera apretando, mas no le provoca daño alguno, al evocar esta fuerza no se puede ver a simple vista y no hace sonido alguno. Este estado lo mantendrá por rondas, sumando esta mejora con la fuerza espiritual el valor resultante sera las rondas que tendrá ardiendo su mano.

El evocador puede en una acción de combate liberar el aire comprimido de su mano, en un ataque dirigido a un objetivo que este a 1 de distancia de el, no le causara daño pero por cada valor sumado de esta mejora, mas la tirada, nivel de combate y poder espiritual por cada valor superado ala fuerza del objetivo es retrocederá 1 paso.

* Gastando el aire de su mano, puede elevarse en el cielo como si flotara, por cada valor en esta mejora, mas la tirada y el nivel de habilidad es 1 paso que puede estar alejado del suelo y el valor de poder espiritual sera el tiempo que dure en rondas en el aire.

* Gastando el aire de su mano, se ejecuta un ataque en forma de cono a distancia de 3, todos los seres o objetos que tengan menor cuerpo y fuerza que el valor sumado de esta mejora, mas la tirada y nivel de combate, serán retrocedidos afuera del cono, por cada valor de fuerza espiritual aumenta 1 paso la distancia del cono, se puede usar en una reacción de ataque y los ataques a distancia que sean afectadas por el cono no podrán impactar al objetivo.

* Gastando el aire de su mano, puedes lanzar un objeto o ser a un objetivo, el rango que se tenga en esta mejora sera el tamaño de objeto que puede ser lanzado (F-D ligero, C medio, B pesado y A extrapesado) la distancia sera 1 paso por cada valor sumado de esta mejora mas poder espiritual, el daño que provocado por el impacto sera el peso del objeto, mas tirada y nivel de combate. si este valor es superior ala fuerza del objetivo este sera derribado de inmediato.

* Gastando aire de la mano, crea un ventarrón de aire que azota a las criaturas voladoras, por cada valor sumado esta mejora, la tirada y el nivel de combate, 1 criatura que este en vuelo caerá al suelo el daño que recibe dependerá de la distancia en que se encontraba dicha criatura (cada paso es 6 de daño) y por cada valor de poder espiritual aumenta el numero de criaturas que son afectadas por este ataque.

* Gastando aire de la mano, puedes lanzar una flecha o virote como si fuera un arma, la suma del valor de esta mejora, el poder espiritual y el nivel de habilidad es la cantidad de rondas que tendrá activo este poder, obtiene la función de rápida y cada categoría de rango aumenta +1 esta función, se usa esta ventaja como si fuera un arma con función de disparo manual.

Oficios

Estos son conocimientos y habilidades para poder crear objetos, más fácilmente además que otorgan habilidades únicas para quien se especialice en una profesión.

Armero (20 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de construir un arma de contacto.
- * Por cada 2 categorías de rango el arma de contacto construida tendrá +10 al daño.
- * Por cada 3 categorías de rango las flechas y virotes contruidos por el armero tendrán +10 de daño.
- * Durante la creación del objeto, si sale una cantidad de “doble marcas” igual al nivel de la calidad del arma de contacto (Eje. Arma valor 5 calidad usual, nivel 2) obtendrá una función extra al ser construida o +1 a una de sus funciones.
- * Pagando soporte, durante la construcción de un arma de contacto puede relanzar un dado para obtener otro resultado.

Forjador (20 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de construir una armadura
- * Por cada 2 categorías de rango, un escudo construido por el forjador tendrá +10 de defensa.
- * Por cada 3 categorías de rango, una armadura construido por el forjador tendrán +10 de defensa.
- * Durante la creación del objeto, si sale una cantidad de “doble marcas” igual al nivel de la calidad de la armadura o escudo (Eje. Armadura valor 5 calidad usual, nivel 2) obtendrá una función extra al ser construida o +1 a una de sus funciones.
- * Pagando soporte, durante la construcción de un arma de contacto puede relanzar un dado para obtener otro resultado.

Ingeniero (20 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de construir un arma con al función de disparo mecánico.
- * Suma esta mejora cuando se trate de dismantelar o crear un mecanismo (aplicable en trampas).
- * Por cada 2 categorías de rango, un arma de disparo mecánico creada por el ingeniero recibe +10 de daño.
- * Durante la creación del objeto, si sale una cantidad de “doble marcas” igual al nivel de la calidad de un arma con la función de disparo mecánico (Eje. Arma valor 5 calidad usual, nivel 2) obtendrá una función extra al ser construida o +1 a una de sus funciones.
- * Pagando soporte, durante la construcción de un arma con función de disparo mecánico puede relanzar un dado para obtener otro resultado.

Medico (20 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de construir medicamentos
- * Suma esta mejora cuando se trate de construir antídotos.
- * Pagando soporte, El medico puede reducir 10 materiales de calidad corriente al elaborar un medicamento, puede pagar soporte adicional para aumentar la calidad del material a reducir.
- * El medico puede tener 1 paciente, con una tirada de habilidad, más el nivel y esta mejora el valor resultante será las rondas que serán reducidas de descanso para sanar las heridas del paciente, de igual manera requiere los medicamentos si el nivel de daño lo exige.
- * Cada 3 categorías de rango, el medico puede atender 1 paciente adicional con la misma tirada de la ventaja anterior.

Alquimista (20 VAL)

- * Suma esta mejora cuando se trate de construir compuestos alquímicos.
- * El alquímico es el único que puede otorgar la función de munición explosiva.- se puede equipar bombas ligeras a 1 munición y estas al impactar al objetivo se activaran
- * Al tener herramientas de calidad apreciado o superior un alquímico puede elaborar pólvora con materiales de cualquier calidad, pero si con un costo de soporte cada 1 de pólvora es 1 de soporte que debe pagar.
- * El alquímico es el único que puede hacer el objeto pulido alquímico.- objeto de calidad apreciado, valor 9 peso ligero, este objeto puede ser embarrado en un arma de contacto y obtiene algún daño especial a elegir (fuego, enfermedad, acido o hielo) los ataques provocados por esta arma se consideran de este tipo dura 45 rondas después de eso, la sustancia perderá sus propiedades.
- * Por cada 2 categorías de rango, Las bombas creadas por el alquímico tendrán +1 de área

APLICACIÓN DE MEJORAS Y VENTAJAS

Ejemplo

Silder soldado de asmil, valor general 3 en rango F, combate valor 2 rango F, mejora experto en armas medianas rango D. Silder entra en combate contra unos 3 ladrones de caminos, al lanzar la iniciativa, silder queda delante de ellos, por lo tanto comenzara su turno con 6 de energía contra enemigos de nivel 1 que solo tienen 1 de energía.

1.- Primera acción, es moverse, (tirada de dado + nivel + paso = número de casilla a avanzar), usando dos dados el resultado es 2, esto significa que tiene 20 de P.D (cada marca es 10 P.D) y recupera 1 dado, su nivel es 1 por lo tanto son 10 P.D, en su mejora de velocidad es rango C el cual esta ligado a su valor de facultad general que es 3 sus P.D es 3 (consultar tabla). la suma seria $20 + 10 + 3 = 33$ casillas alas que se puede desplazar

2.- Segunda acción, slider tiene 5 dados de energía restante por lo cual desenfundara su arma y ejecuta la acción de ataque sobre el ladrón (tirada de dados + nivel + mejora de combate + arma = puntos de ataque), lanzando sus 5 dados restantes el resultado es 4 y obtiene 1 punto VAL ya que uno de los resultados fue doble marca, por lo tanto recupera 2 dados, su combate esta a nivel 1 por lo tanto son 10 P.D, tiene la mejora de combate con armas medianas en rango D que dice que se suma al combate si se usan armas de contacto de peso medio, en este caso silder está usando una espada corta por lo tanto si cumple el requisito para que pueda sumarse, como es esta en rango D y basándose en el valor de combate significa que son 2 puntos y el daño del arma es 12 entonses la suma total es $40 + 10 + 2 + 12 = 64$

2.1.- Al igual su mejora le otorga otra ventaja, a su arma la función eficaz por cada categoría de rango y como tiene rango D esta, le dará +3 de eficaz, en su tirada anterior, le salió el resultado de 0 en uno de sus dados, pero gracias a la función otorgada por la mejora puede relanzar esta dado hasta 3 veces si el resultado sigue saliendo 0, por lo tanto aplicando esto silder vuelve al tirar este dado, el resultado vuelve a ser 0 así que vuelve intentarlo y el resultado es 1, esto modifica su resultado ahora está a base de valor 5 decide dejar este valor por lo tanto termina el efecto de su ventaja, ahora con 5 la suma cambia a $50 + 10 + 2 + 12 = 74$

3.- Al impactar al enemigo debe superar supera los puntos de su cuerpo y su defensa, el enemigo tiene un valor general de 3 y su rango en cuerpo es C por lo tanto tiene 3 de cuerpo ademas viste una pechera de cuero, entonces la suma de su resistencia al daño es $3 + 1 = 4$, el daño es $64 - 4 = 60$, supera el 40 de el nivel de lastimado or lo tanto le inflige el nivel herido, como el enemigo solo tiene 1 dado de energía es eliminado.

4.- Inicia el segundo enemigo su turno y ataca, al tirar su dado el resultado es 2 que es 20 P.D, el nivel del enemigo es 1 lo cual es 10 P.D, no tiene mejora que sumar y su daga daño 1, el resultado es $20 + 10 + 1 = 31$.

entonces silder decide reaccionar ante este ataque (tirada contra tirada) lanza sus dado restantes lo cual su resultado es 1 marca y 1 doble marca que es igual a 3 marcas, contra las 2 marcas del enemigo, lo cual puede reaccionar antes de que el enemigo haga su acción, éxito paga 1 de soporte (1 VAL) de combate para activar otra ventaja de su mejora, lo cual permite usar su arma para bloquear el ataque de un arma de igual o menor carga que la suya, la daga es ligera por lo tanto si aplica, la ventaja dice que otorga defensa igual al daño del arma que se usa para bloquear, la espada corta tiene 3 de daño contra los 2 puntos del enemigo.

bloquea el ataque sin recibir daño, como realizo una reacción de defensa puede hacer otra acción con su único dado que obtuvo al recuperar energía de la tirada anterior y decide atacar a al enemigo.

ACCIONES

Una vez se entendido el uso de las facultades, mejoras y rangos, estos definen las acciones los personajes harán, como Director de Juego (DJ) es importante que sepas los conceptos de nivel desafío y el uso de los rangos.

Los jugadores harán diferentes acciones en algunos casos tendrán tensión y en algunos no, cada una de las facultades sirven para dirigir el tipo de acción que se va a realizar.

Ejemplo: el jugador trata de combatir contra un enemigo que usará su facultad de combate, se trata trepar una pared de destreza, tratar de investigar un libro personal, resistir un daño físico o usar magia habilidad.

La facultad general funciona para acciones más sencillas basándose de acuerdo a las mejoras.

Ejemplo: cargar un baúl sería con fuerza, moverse en área a sería velocidad, percibir algún olor sentidos.

Cuerpo y psique esta son mejoras de soporte más que de uso, esto quiere decir que se utilizan para soportar diferentes aspectos dañinos que puedan ir dirigidos al personaje, para ello es el uso de la tabla de daño.

Tipos de acciones

Narrativas.- No tienen ninguna dificultad se realizan fácilmente se aplican regularmente cuando no hay tensión de algún tipo en el juego, el jugador solo describe la acción que quiera hacer en algunas ocasiones estas conllevan tiempo, si no esta conlleva ningún tipo de tensión se aplica exitosamente.

Ejemplo: hablar con un campesino, pedir comida en una posada, preparar comida, etc.

Acciones rápidas.- Estas son fugaces funcionan como intervención de algunas acciones o dentro de la narración, el DJ impone un valor de reacción necesario para poder reaccionar en caso de ser una intervención en la historia, este tipo de interrupción en la narración puede hacerla el jugador en cualquier momento y hacer alguna acción si es exitosa su tirada.

Desafío regular.- Estos son aquellos que están impuestos por PD (puntos de desafío) como, en algunas ocasiones es aplicado el tiempo si este desafío requiere rondas para ser ejecutado, los desafíos regulares se utilizan en la mayoría de las acciones donde es necesario una tirada de dados, a veces se requiere una previa tirada de acción rápida y si se tiene éxito el valor resultante será transformado en P.D para poder resolver dicha acción al mismo tiempo,

Ejemplo: construir un objeto, trepar un muro, dañar a un enemigo, romper una puerta.

Al hacer cualquier acción el jugador tendrá siempre sus 6 dados en caso de ser requerida una tirada, pero cualquier acción puede estar bajo tensión.

Tensión

hay momentos críticos de la historia donde las acciones de los personajes se ven limitadas, esto se debe a que están bajo la presión de reaccionar rápido ante las situaciones en un tiempo corto o deben esforzarse mas de lo normal para lograr las dificultades cuando se les presente.

cuando un personaje esta bajo tensión su energía se vera afectada, cada tirada que realiza de vera hacer un ajuste de energía, esto significa que cada 2 marcas recupera 1 dado en esa ronda para volverlo a usar, los que no recupere son gastados y hasta el inicio de una nueva ronda podrán ser usados.

Ejemplo: un personaje cruza un camino sin tensión es una acción narrativa por lo tanto se resuelve rápidamente y habrá llegado a su destino, pero si en vez de solo caminar un camino tranquilo hay alguien que lo asecha entre las sombras, esta bajo tensión, entonces cada acción que vaya hacer el personaje gastara su energía.

el D.J (director de juego) es quien determina si se esta bajo tensión o no, cualquier acción que se vaya a realizar es obligatoria una tirada de dados con alguna dificultad impuesta, no obstante hay momentos que se les puede llamar de tensión algunos de estos son.

combates

los combates contra enemigos es un momento de tensión ya que puede salir lastimado, recibir y dar golpes de una forma continua gasta la energía de un personaje, cualquier tipo de enfrentamiento se debe resolver por rondas y se de vera hacer una tirada de iniciativa para saber cuando termina he inicia la ronda.

peligros

no es necesario enfrentarse aun enemigo para recibir daño, en algunos casos hay peligros como derrumbes, un mar agitado, un cuarto con veneno o cualquier otra situación donde la salud del personaje corre riesgo, al igual que un enfrentamiento se hace un tirada de indicativa pero en este caso el peligro tendrá un valor fijo declarado por el D.J.

exploración

en este caso el personaje esta bajo una situación critica dentro de la aventura, no necesariamente su vida corre riesgo pero el momento ase que tenga presión en cada acción que haga, caminar sigiloso entre enemigos, escalar una pared, abrir una cerradura, en este caso el D.J determina si al finalizar sus acciones puede continuar realizandolas o sucede algo provocando que se tire iniciativa.

SOPORTE

El punto VAL (valor de acción libre) es una moneda de cambio que se obtiene de varias formas y se puede usar en cualquier momento durante el juego, pero está limitada el número de usos por el valor que se tenga en la facultad referente ala acción que se va soportar, solo va usar los puntos VAL que el soporte lo permita por ronda, al gastar soporte puede hacer alguna de las siguientes opciones.

cada opción viene escrito el costo en VAL que se necesita para poderse realizar.

Dado adicional (4 VAL)

El personaje puede obtener 1 dado adicional en sus tiradas.

Ayuda (x VAL)

Se puede transferir puntos VAL a otro jugador aliado no PNJ, pero aún se limita solo a dar lo que su valor de facultad, esto solo se puede realizar si los personajes están juntos y el VAL dado es de la misma facultad.

Resistir daño (1 VAL)

el jugador puede pagar soporte de su facultad general, para reducir en 10 P.D de un daño cualquiera, cada pago sumara los P.D que se reducirán al daño total, incluso puede negarlo por completo.

Ventaja VAL (x VAL)

para activar una ventaja VAL se debe pagar el coste de esta en la facultad a realizar, mientras se puede pagar el coste cada vez que se use limitado por la facultad, puede realizarse varias veces.

ASCENSO

Cada descanso, se permite un ascenso el cual consiste en modificar la hoja del personaje para aumentar sus características, al hacer esto no se toma el límite por facultad por pago de VAL, se pueden hacer todos los incrementos que el jugador pueda pagar.

Aumentar valor de facultad

Cada aumento de valor de la facultad tendrá un gasto de VAL, este gasto se mide eligiendo el valor que se quiere tener y a continuación el rango C los puntos que se tengan en este rango será la cantidad de VAL necesaria para subir la facultad.

Ejemplo: si se quiere subir una facultad de valor 1 a valor 2, es necesario pagar 6 de VAL para poder tener este nuevo valor, ya que la tabla dice que el valor 2 en rango C (coincidencia entre línea y columna) es 6.

Obtener y aumentar mejora

Las mejoras tienen su propio costo de VAL al comprarla iniciara en rango F, cada vez que se quiera subir el rango de esta mejora se debe pagar la mitad del costo de la misma.

Aumentar nivel

Cuando se pase el valor de un nivel, hay un aumento cada nivel dará 10 P.D cuando se use esa facultad sumándose a la tirada, mejoras y extras.

Ejemplo: el nivel 1 dará 10 de P.D, pero si el jugador sube sus facultad hasta 5 de valor abra sobrepasado el límite del nivel por lo tanto sube a nivel 2 y ahora tendrá 20 de P.D.

Obtener una ventaja VAL

Como se dijo en el capítulo de mejoras, la ventaja VAL es creada por el jugador y el D.J es quien decide la cantidad de VAL para usar esta ventaja, solo se pueden crear 1 por sesión, no hay que hacer un pago previo de VAL para poderse crear, ya que ejecutarla ya conlleva dicho pago.

EQUIPO Y MOCHILA

Puntos de carga

El equipo es todo que el personaje lleve a la mano en su cinturón o funda, mientras tanto la mochila es todo lo que el personaje lleve como equipaje guardado, ambos se rigen por los puntos de carga del jugador, la carga se rige de la suma de la fuerza y nivel de personaje, esta a su vez puede aumentar por modificadores.

Cuando se supere este límite de carga el personaje tendrá sobrecarga, lo cual creará una penalización de -1 a su velocidad y destreza, este se incrementará cada vez se duplique el límite de carga.

Equipo

Cada 10 puntos de carga es equivalente a un cuadro de espacio de los 8 que se tiene acceso, se puede usar el espacio con varios objetos hasta que se completen los 10 de carga pero si un solo objeto pesa más de 10 este consumirá más espacios disponibles y no podrá compartirlos. en total se puede cargar hasta 80 puntos de carga.

Los objetos que están en el equipo pueden usarse rápidamente, ya que tienen fácil acceso a ellos, no gasta energía tomarlos, como: desenfundar un arma, encender una antorcha, sacar una cuerda, etc.

Ejemplo: usando el ejemplo anterior el jugador tiene 24 de carga, significa que puede usar 2 espacios de equipo disponible ya que cada espacio es 10 de carga y puede poner en estos un límite de objetos que acumulado de 10 en cada espacio, los 4 restantes de carga puede utilizarlos pero en su mochila.

si un objeto supera los 80 de carga del equipo significa que no puede ser usado es tan pesado que seria considerado mas como un estorbo que de ayuda y tendría varios penalizadores.

Dentro del bloque del equipo solo se pondrá el nombre y el peso, si se requiere mas descripción del equipo usar el cuadro de descripción de objetos

EQUIPO

Garrote carga 3
Pechera carga 1
Brazales carga 1
pantalon carga 1

Carga
6/10

Mochila

Aquí no importa los espacios lo único que interesa es la carga de los objetos, en la mochila se puede llevar toda la cantidad de objetos que se requiera, solo se puede llevar objetos que su carga no supere extra pesado.

Usar un objeto de la mochila no es fácil acceso se requiere una dificultad de velocidad en eventos de presión (eventos de combate y aventura donde haya peligro) la dificultad es 10 para obtener de la mochila el objeto que se quiere, si no se supera esta dificultad no podrá tener acceso a dicho objeto, pero si no hay presión alguna solo se tomara como un acción narrativa.

hay objetos que no sirven teniendolos equipados ya que no funcionan de esa forma, por ejemplo una casa de campaña solo se usaría en descansos por lo tanto tenerla en la mochila es la mejor opción, ya que no se requiere ser desenfundada.

MOCHILA

Objeto	Carga
Casa de campaña	3

Carga de los objetos

Los objetos se miden en diferentes pesos, y se catalogan extra ligeros carga 1, ligeros de carga 1, medio carga 3, pesado carga 6 y extra pesados carga 10, estos también están designados por los rangos D, C, B, y A en valor 1.

Ligero	Medio	Pesado	Extra pesado
APTO D	EXPERTO C	MAESTRO B	ELITE A
1	3	6	10

Extra ligeros (10=1)

Estos son objetos que se requieren de varios para que generen 1 punto de carga, ya que son demasiado pequeños o pesan demasiado poco para que puedan obtenerlo por si solos, regularmente el precio de compra de estos objetos es al mayoreo, lo que significa que uno no te sirve debes comprar el paquete con 10, si se trae menos de 10 de igual manera el peso es 1 si se pasa de 10 empezará a contarse como otro peso ligero más y así sucesivamente.

Extra pesados

Estos objetos solo personajes con gran fuerza pueden utilizarlos, un personaje con un objeto extra pesado en equipo debiera tener en su mejora de fuerza un P.D igual o mayor que la carga del objeto, para poderlo usar sin penalizador, esto es acumulable por cada objeto extra pesado que se tenga.

Ejemplo: el personaje Eon tiene 30 de fuerza, si se tiene un ultra espadon de carga 10 no tendrá penalizador, un pechera pesada de acero de carga 10 y uno brasales pesados de acero de carga 10 tampoco sin penalizador, pero quiere usar una segundo ultra espadón en su otra mano, este peso esta mas alla de su fuerza, por lo tanto no tendra -1 si quiere usarlo.

uso de objetos

Hay diferentes tipos de objetos y se pueden llevar los que se requieran, pero usarlo conlleva el uso de las manos, un personaje puede llevar solo 1 objeto de peso ligero o mayor en su mano, hay objetos que son mas grandes y por ello se requiere el uso de ambas manos, esto viene en la descripción del objeto.

por cada parte del cuerpo puede llevar 1 objeto de peso ligero o mayor y 10 objetos extra ligeros, no se puede juntar dos objetos ligeros o mayor en una misma parte del cuerpo,

amenos que este tenga alguna función o alla alguna mejora que lo permita.

es decir si el personaje lleva una daga en la mano derecha, no podria llevar otro objeto amenos que sea ultra ligero en la misma mano.

en algunos casos los personaje tratan de usar objeto que no sea con las manos si es así se aplica un penalizador referente a la situación.

Materiales

Estos son necesarios para la creación de objetos y se pueden conseguir en cualquier zona más sin embargo la calidad de estos es diferente depende de donde se hayan conseguido, su peso siempre será extra ligero, lo que importa es la calidad del material no la descripción de estos por lo tanto al conseguirlos solo se debe anotar esta.

las zonas con mejores materiales son lugares mas civilizados donde hay mas población de humanos, ya que aquí se consiguen los materiales refinados y especializados, también pueden ser ruinas o desolaciones de antiguas urbes donde pueden encontrarse.

MATERIALES

Material	Num
Corriente	
Usual	
Apreciado	
Importante	
Valioso	
Exotico	
Insolito	
Unico	

Cada 10 materiales es 1 de carga, no importa la forma o tipo de material, solo importa la calidad de este para la elaboración de objetos, se puede desarmar un objeto ya construido para obtener sus materiales pero al hacer esto solo se le dará en cantidad la carga del mismo y su calidad.

Los materiales de calidad corriente se pueden encontrar en cualquier lugar sin el mínimo esfuerzo en la naturaleza puede ser rocas, madera, tierra si se encuentran cerca de algún cuerpo de agua también se tomaría como tal, los personajes siempre tendrán acceso ha estos materiales, el D.J decide cuanta es la cantidad de estos materiales.

Los materiales comunes en adelante son materiales ya trabajados por el hombre o que su rareza en la naturaleza los hace difícil de conseguir como veta de hierro, carbón natural, madera lijada, piedras preciosas son algunos de los ejemplos, recordando que no importa la descripción del objeto (amenos que sea importante) solo la claidad y la cantidad de este también decidida por el D.J.

Descripción de objetos

Este bloque sirve para anotar las funciones especiales de las armas y armaduras, las características de algunos objetos, tipo de herramientas o el uso de un accesorio.

DESCRIPCIÓN DE OBJETOS

Ballesta.- perforante.- si el valor de armadura es menor a 9 es impacto directo al cuerpo

Algunos objetos tienden a tener muchas funciones, o características especiales, como los accesorios, por lo tanto solo se anota su peso en la mochila o en el equipo.

todas las características del objeto que se portan estarán anotadas en estos espacios.

OBJETOS

Estos ayudan en diferentes tareas, están por categoría el uso de estos es dependiendo de la facultad en la cual se utilice un arma se usa en combate y una herramienta con habilidad, los accesorio ayudan a cualquier facultad. algunos son descripción y solo el nombre en este caso se aplica bonificadores, penalizadores o recompensas a criterio del DJ.

Los objetos de calidad corriente no tienen ninguna función pueden ayudar si se utilizan correctamente pero no tienen nada en especial ya que su elaboración y materiales son de baja calidad pero fáciles de conseguir, pero entre mayor calidad tenga el objeto mayor será el beneficio que otorgan al portador aunque conseguirlos puede ser difícil.

Los valores de los objetos van ligados a su calidad entre mayor calidad tenga el arma mejor será sus características (daño, defensa y etc), si se quiere hacer un tipo de objeto se debe consultar el valor de la mismo y la calidad de los materiales. requeridos para hacerlo, la dificultad de creación es impuesta por el director de juego al igual que el tiempo, también la calidad influencia al nivel de bono que puede tener este objeto al ser utilizado correctamente.

Ejemplo: un objeto de calidad corriente tiene un bono de +1 ya que esta calidad se encuentra dentro del nivel pero si es calidad importante recibirá +3 ya que el nivel es mayor.

Creación de objetos

Al realizar un objeto el creador debe definir entre los 5 tipos de peso que hay: extra ligero (D), ligero(D), medio (C) pesado (B) y extra ligero(A) depende del peso y su valor es la cantidad de materiales requeridos para realizar dicho objeto, los objetos extra ligeros se definirá por el peso ligero ya que estos requieren materiales en su elaboración acepto que al finalizar se consideran extra ligero.

Los materiales son necesarios para la elaboración de cualquier objeto dependiendo de su valor y carga es la cantidad de materiales, además depende de la calidad del objeto a construir se requiere ese material para poderlo realizar,

Ejemplo: para crear una daga, el jugador quiere hacerla de lo que tiene en la mano en una vieja prisión, los materiales que se pueden encontrar son los que el D.J le describe que los unicos materiales que hay allí son de calidad corriente, trozos de madera, hierro oxidado, algunos retazos de tela vieja, huesos de cadáveres, etc.

el jugador decide hacer la daga con estos materiales (los materiales se pueden describir dependiendo de su calidad esta descripción es a cargo del D.J y en algunos casos no es tan necesaria solo diciendo la calidad de los objetos que hay y tal vez la cantidad como los materiales son de tipo corriente el jugador tendrá 3 opciones a elegir para crear su objeto, valor 1, valor 2 y valor 3, entre mayor sea el valor mas tiempo y materiales necesitara, en este caso solo la quiere momentáneamente así que elige el valor 1.

Pero determinar la cantidad de materiales necesarios es por el peso del objeto, en este caso como se planea hacer una daga, es un objeto ligero, el peso de este es determinado por el rango D (línea de valor 1 entrecruzada con la columna de rango D) lo cual solo requiere 1 material para hacer dicha daga, que puede ser uno de los pedazos de metal oxidados y tallado en el piso para hacerle un filo burdo.

en cambio si quiere hacer un cuchillo que es de mayor calidad, su carga sigue siendo ligero (D) pero al ser mayor calidad y cantidad de los materiales ahora se necesita 4, ya que la línea de valor 4 en rango D es 4.

Los materiales tienen un peso extra ligero y la cantidad en la es decidida por el DJ, buscar materiales es una prueba de sentidos y depende de la tirada, se hace una probabilidad, el D.J decide en que rango sera la cantidad de objetos, si son varias calidades se tirara con la misma probabilidad pero diferente rango.

Para crear un objeto además de los materiales, se hace la tirada de habilidad el valor de dificultad es el valor del objeto mismo, si se logra se comienza la construcción si no se toma como fallo a los 2 fallos los materiales se pierden y el objeto es inservible.

También el uso de herramientas es requerida para la elaboración de los mismos, ya que estas son necesarias usarlas desde la calidad común, sin ellas el objeto no se puede crear, las herramientas deben ser de la misma calidad del objeto a elaborar o una calidad inferior.

Elaboración

Hacer un objeto toma tiempo y dedicación real, pero no es practico ya hablando de tiempo juego, toda una sesión para construir algún objeto puede ser tardado he incluso aburrido para muchos, no obstante es una las principales cualidades del sistema, la forma de optimizar esto es por medio de la media jornada.

Esto se basa en que se puede trabajar en tiempos separados en realizar otras acciones aunque esto hace que el personaje se esfuerza mas en el día, para simular esto al crear un objeto se aplica lo anterior, pero ademas depende del nivel del objeto es una reducción de energía temporal.

Ejemplo: al crear al daga de valor 1 esta esta dentro del bloque del nivel 1 y su tiempo es 5 rondas, lo que significa que el jugador al hacer esta daga estará 5 rondas con -1 de energía, solo podrá hacer tiradas de otras acciones con 5 dados, hasta que hallan pasado las 5 rondas podrá recuperar este dado.

Esto significa que entre mayor valor sea el objeto a crear mayor sera el gasto de energía, incluso los objetos únicos ya son una reducción total de energía por que su elaboración es muy difícil.

En caso de recibir niveles de daño un jugador puede decidir cancelar el proceso de elaboración para recuperar dados, pero al hacer esto el objeto que se estaba elaborando se perderá pero recupera todos sus materiales, esto se toma como si nunca hubiera echo tal objeto, al igual que el tiempo invertido en el por ello si quiere volverlo hacer debera hacer una nueva tirada.

			RANGOS							
NIVEL	DESAFIÓ	VALOR	INICIADO F	APRENDIZ E	APTO D	EXPERTO C	MAESTRO B	ELITE A	CALIDAD	TIEMPO RONDAS
	Simple 1 Dado	1	1	1	1	3	6	10	Corriente	5
		2			2	6	12	20		10
	Comun 2 Dados	3		2	3	9	18	30		15
		4			4	12	24	40	Usual	20
Valor del objeto			Cantidad de materiales							

TIPOS DE OBJETOS

Armas

Son objetos para provocar daño al objetivo, pueden ser portadas a una o dos manos, la doble empuñadura significa que requiere ambas manos para ser utilizadas correctamente de igual forma pueden usarse a una mano pero en ese caso se aplicara -1 permanente, si tiene (*) exige que se usen ambas manos,.

Están divididas en contacto son aquellas que se utilizan cuerpo a cuerpo por ello su distancia ataque nunca va ser mayor a 3 pasos con la función alargada, y armas de distancia las cuales requieren función de disparo manual o disparo mecánico, requieren munición para aplicar su daño, además hay armas de pólvora las cuales son de disparo mecánico son muy fuertes pero su recarga es lenta, todas estas armas requieren cierta munición la cual existen 3 tipos.

Flecha, virote y bala. se toman como objetos extra ligeros la flecha es munición para arcos, el virote para ballestas y las balas para las armas con función de disparo mecánico, la honda es la única arma que utiliza piedras o cualquier objeto que puede ser arrojado por la misma.

Armaduras o trajes

Estos son objetos equiparables al cuerpo, sólo se puede tener un tipo de armadura en cada parte del cuerpo a menos que tenga la función de práctico, que son cabeza, pecho, brazos y piernas, esto quiere decir que se tiene un casco en la cabeza no podrá ponerse otro sobre este, se usan regularmente para proteger la zona del cuerpo, para no ser dañada, en tiradas de daño primero deberá superar la defensa otorgada por la armadura si la supera los puntos de daño restante impactaran al cuerpo, s, las armaduras requieren ponerse y quitarse en un descanso, amenos que sean ligeras.

Funciones de las armas y armaduras

las funciones son características que mejoran las cualidades de un arma o armadura, cada calidad superior a corriente tendrá 1 función por lo tanto entre mayor sea la calidad del objeto mas funciones tendrá este, si se quiere hacer una nueva función para algún objeto, debe hacerlo desde cero y otorgarle una ventaja VAL esta sera la función, si aplica la misma regla en estos casos, las armas y armaduras pueden tener un limite de 7 funciones normales.

al crear uno de estos objeto se elije de las diferentes tablas dependiendo de la calidad de sus materiales, las funciones pueden tener un mas (+) esto significa que la función se incrementa su efecto por la cantidad de (+) que tenga, en algunos casos este esta limitada por la misma función.

Ejemplo: una lanza que tenga la función alargada tendrá 1 paso mas de distancia pero si la en la misma función esta escrito "alargada +1" significa que tendrá 2 pasos de distancia, la función de alarga tiene un máximo de +2 que es lo que puede llegar la distancia seria 3 pasos y ya no podría aplicarse mas a esta función.

Funciones

+FUE.- se suma la fuerza del portador al daño del arma, no aplicable para armas de disparo mecánico.

Disparo manual.- la distancia de ataque de estas armas se mide con los sentidos (cada 1 de P.D en sentidos son 1 paso de distancia del arma), su recarga es rápida por lo tanto no consume energía.

Disparo mecánico.- la distancia de ataque de esta arma será el valor de la misma en rango C, pero son de recarga lenta cuando se recarga una de estas armas es un gasto de energía fijo, significa que se quita 1 dado por 1 ronda lo cual es la representación que se esta cargando el arma.

Crítico.- cada vez que salga 1 “doble marca” en el ataque con esta arma el daño de esta sube 1 rango, (Eje. si un cuchillo hace daño 4 esta en rango D al impactar con critico el siguiente rango seria C el daño del arma seria entonces 12) máximo +3.

Sangrante.- al impactar el cuerpo si el valor de ataque supera el físico del objetivo, este empezará a sangrar, su valor de físico se reducirá 1 rango. máximo +3.

Alargada.- solo para armas de contacto, el arma tendrá 1 más de distancia para atacar, se puede aplicar un segunda vez y tendrá 2 de distancia más pero será lo máximo que puede llegar con esta función. máximo +2.

Aturdidor.- al impactar al cuerpo sea supera el valor de físico del objetivo, tendrá -1 de reacción en la ronda en que fue impactado. máximo +3

Perforante.- si el valor del ataque supera al valor de la armadura el daño pasa directamente al cuerpo. máximo +3

Rápida.- el objetivo tendrá -1 de reacción de esquivar al ser atacado con esta arma. máximo +5

Envolvente.- al impactar al cuerpo sea dañado y el valor del ataque es superior a la destreza, el objetivo quedara envuelto en el arma, todas las acciones parte tendrán envuelta tendrán -1, al atacante no podrá usar el arma durante esta función y el objetivo puede hacer una prueba de fuerza ala fuerza de quien empuñe esta arma. máximo +3

Demoledor.- solo para armas de contacto, al impactar a un objeto y si el arma es de mayor valor que el objeto impactado se debe lanzar una prueba de dureza igual al valor del arma con “demoledor” si es exitosa el objeto reduce 1 calidad. máximo +1

Duro.- aumenta la dureza del objeto reduciendo 1 dado a las prueba de dureza en que se puede llagar a bajar su calidad. máximo +3

Práctico.- un objeto de este tipo puede compartir espacio con otro objeto del mismo tipo en el equipo (Eje: dos armas en una misma mano) y en el cuerpo del personaje, no se pueden tener dos objetos prácticos en el mismo lugar, si se pone armaduras se suma los puntos de suma los P.D de defensa. solo 1 función por objeto.

Anti corte.- solo para armaduras, las armas que no tengan la función de (+fue o perforante) se les reduce 1 rango al daño al impactar un objeto con esta función, si el arma es rango F no hay daño. máximo +3.

Púas.- solo para armaduras, en una acción de defensa si es exitosa además de negar el ataque el atacante recibirá daño si esta a 1 paso de distancia del defensor más el valor de la reacción defensiva. máximo +5

Munición.- estas armas se pueden utilizar como munición para las armas con de disparo mecánico o disparo manual, depende de cual va dirigida tendrá con un (/) para distinguirlo entre flechas (disparo manual), virote (disparo mecánico) o balas (disparo mecánico y pólvora) piedras (solo para la honda).

Pólvora.- el ataque de ellas ya tendrá por defecto que cada “doble marca” aumentara 20 de daño a la resolución final de este y solo se puede usar si se tiene la función de disparo mecánico, además recargar un arma con esta función gasta 1 de energía adicional por recarga, si aplica varias veces la función aun arma el daño de “doble marca” se duplica pero también el gasto de energía de la recarga. máximo +2

Adicional def.- solo para armaduras, otorga protección adicional a una parte del cuerpo regularmente solo se protege a uno pero con esta función se pueden proteger más con un mismo objeto, depende de cual otra parte cubre será con un def (/) y luego la parte adicional a cubrir, en una acción de defensa se puede elegir la parte del cuerpo cubierta para defenderse del daño. máximo +3

Arrojadizo.- suma el daño de esta arma a la carga de la misma al ser lanzada para aumentar más el daño.

Blindaje.- solo para armaduras, el ataque (no mágico) debe superar el valor de la armadura si no el daño será absorbido totalmente por esta sin dañar el cuerpo, pero al hacer esto si el valor de daño supera el valor del objeto, reducirá 1 calidad.

Cobertura.- solo para armaduras de peso pesado o extra pesado, los ataques a distancia tendrán penalizador de -1.

Reforzado.- solo para armaduras de peso pesado y extra pesado, las armas de contacto al impactar tendrán -1, si el resultado es negativo tendrán que hacer un probabilidad de dureza para que el arma impactada no se rompa el arma que impacto.

Equilibrado.- solo para armas, reduce en 1 el rango el requisito de fuerza para poder portarse sin penalizador. máximo +2

Imbloqueable.- solo armas de contacto, en una reacción de defensa el objetivo tendrá -1 al tratar de defenderse de esta arma. máximo +5

Cargador.- solo para armas de distancia de disparo mecánico, estas armas poseen un cargador mecánico con 5 de munición, un arma de este tipo puede disparar todas la munición de su cargador en un solo ataque y se tomara como daños diferentes a un solo objetivo o puede decidir cuanta munición gastar en un solo ataque, si no gasta toda la munición del cargador podrá seguir atacando sin necesidad de recargar, cargar un arma con esta función gasta 1 de energía. entre más se incrementa esta función el cargador aumenta su capacidad en 5 pero también el gasto de recarga a 1 de energía adicional. máximo +2.

Ligero.- solo para armaduras, si el valor de físico del portador es menor que el valor de esta arma, la armadura aunque este en sobrecarga por la carga de esta no se aplicara el penalizador.

Púas.- solo para armaduras, en una acción de defensa si es exitosa además de negar el ataque el atacante recibirá daño si esta a 1 paso de distancia del defensor más el valor de la reacción defensiva. máximo +5

Munición.- estas armas se pueden utilizar como munición para las armas con de disparo mecánico o disparo manual, depende de cual va dirigida tendrá con un (/) para distinguirlo entre flechas (disparo manual), virote (disparo mecánico) o balas (disparo mecánico y pólvora) piedras (solo para la honda).

Pólvora.- el ataque de ellas ya tendrá por defecto que cada “doble marca” aumentara 20 de daño a la resolución final de este y solo se puede usar si se tiene la función de disparo mecánico, además recargar un arma con esta función gasta 1 de energía adicional por recarga, si aplica varias veces la función aun arma el daño de “doble marca” se duplica pero también el gasto de energía de la recarga. máximo +2

Adicional def.- solo para armaduras, otorga protección adicional a una parte del cuerpo regularmente solo se protege a uno pero con esta función se pueden proteger más con un mismo objeto, depende de cual otra parte cubre será con un def (/) y luego la parte adicional a cubrir, en una acción de defensa se puede elegir la parte del cuerpo cubierta para defenderse del daño. máximo +3

Arrojadizo.- suma el daño de esta arma a la carga de la misma al ser lanzada para aumentar más el daño.

Blindaje.- solo para armaduras, el ataque (no mágico) debe superar el valor de la armadura si no el daño será absorbido totalmente por esta sin dañar el cuerpo, pero al hacer esto si el valor de daño supera el valor del objeto, reducirá 1 calidad.

Cobertura.- solo para armaduras de peso pesado o extra pesado, los ataques a distancia tendrán penalizador de -1.

Reforzado.- solo para armaduras de peso pesado y extra pesado, las armas de contacto al impactar tendrán -1, si el resultado es negativo tendrán que hacer una probabilidad de dureza para que el arma impactada no se rompa el arma que impacto.

Equilibrado.- solo para armas, reduce en 1 el rango el requisito de fuerza para poder portarse sin penalizador. máximo +2

Imbloqueable.- solo armas de contacto, en una reacción de defensa el objetivo tendrá -1 al tratar de defenderse de esta arma. máximo +5

Cargador.- solo para armas de distancia de disparo mecánico, estas armas poseen un cargador mecánico con 5 de munición, un arma de este tipo puede disparar toda la munición de su cargador en un solo ataque y se tomara como daños diferentes a un solo objetivo o puede decidir cuanta munición gastar en un solo ataque, si no gasta toda la munición del cargador podrá seguir atacando sin necesidad de recargar, cargar un arma con esta función gasta 1 de energía. entre más se incrementa esta función el cargador aumenta su capacidad en 5 pero también el gasto de recarga a 1 de energía adicional. máximo +2.

Ligero.- solo para armaduras, si el valor de físico del portador es menor que el valor de esta arma, la armadura aunque este en sobrecarga por la carga de esta no se aplicara el penalizador.

Armas de calidad corriente

Nombre	Daño	Materiales	Carga	valor
Puñal	1	D	1	1
garrote	3	C	3	1
marro	6	C	3	2
flecha	1	D	1	1
Armas de dos manos				
Lanza corta	18	B	6	3
Gran garrote	12	B	6	2

Armaduras de calidad corriente

Nombre	defensa	Posición	Materiales	Carga	valor
Rodela de madera	2	brazo	D	1	2
Escudo pequeño	9	brazo	D	3	3
Casco de cuero	3	cabeza	D	1	3
Pechera de cuero	3	torso	D	1	3
Brazales de cuero	3	brazos	D	1	3
pantalones de cuero	3	piernas	D	1	3

Armas de tipo usual

Nombre	Daño	Materiales	Carga	funciones	valor
Cuchillo chico	4	D	1	Arrojadiza	4
Espada corta	12	C	3	Equilibrado	4
Maza ligera	15	C	3	+FUE	5
látigo	4	D	1	Envolvente	4
mangual	18	D	3	Sangrante	6
Ballesta chica	6	D	1	Disparo mecánico	6
honda	4	D	1	Disparo manual	4
flecha	4	D	10=1	Munición/arco	4
virote	4	D	10=1	Munición/ballesta	4
Armas de dos manos					
Maza pesada	36	C	6	Imbloqueable	6
Lanza ligera	12	C	3	Alargada	5
Arco corto	4	D	1*	Disparo manual	4

Armaduras de tipo usual

Nombre	defensa	Posición	Materiales	Carga	funciones	valor
Rodela de metal	4	brazo	D	1	anticorte	4
Escudo Mediano	18	brazo	C	3	Def/pecho	6
Casco de lana acolchado	5	cabeza	D	1	Prctico/cabeza	5
Pechera de lana acolchado	5	torso	D	1	Practico/torso	5
Brazales de lana acolchado	5	brazos	D	1	Practico/brazos	5
Faldón de lana acolchado	5	piernas	D	1	Practico/piernas	5

Armas de calidad apreciado

Nombre	Daño	Materiales	Carga	funciones	valor
kukri	8	D	1	Crítico, Sangrante	8
garras	7	D	1	Practico/brazo, +FUE	7
jabalina	7	D	1	Arrojadiza, Perforante	7
estoque	21	C	3	Rápida, Critico	7
Espada larga	24	C	3	+FUE, Critico	8
Maza pesada	24	C	3	Demolidor, Aturdidor	8
Hacha de guerra	27	C	3	+FUE, Sangrante	9
Látigo largo	7	D	1	Alargada, Envolvente	7
Ballesta grande	27	C	3	Disparo mecánico, perforante	9
Pistola de pólvora	9	D	1	Disparo mecánico pólvora	9
Bolsa de pólvora	-	-	10=1	Munición/pistola	9
Armas de dos manos					
Alabarda	48	B	6	Alargada, critico	8
Gran maza	54	B	6	Demolidor +2,	9
Arco largo	7	D	1*	Disparo manual, rápida	7

Armaduras de calidad apreciado

Nombre	defensa	Posición	Materiales	Carga	funciones	valor
Guante escudo	9	brazo	D	1	Practico/brazo blindado	9
Escudo De golpe	7	brazo	C	3	puas, duro	7
Casco de malla metálica	27	cabeza	C	3	Anticorte, duro	9
pechera de malla metálica	27	torso	C	3	Anticorte, duro	9
brazales de malla metálica	27	brasos	C	3	Anticorte, duro	9
faldon de malla metálica	27	piernas	C	3	Anticorte, duro	9

Armas de tipo importante

Nombre	Daño	Materiales	Carga	funciones	valor
Cuchillo dentado	10	D	1	Crítico, +2 Sangrante,	10
Daga dos puntas	11	D	1	+3 Rápida	11
Cimitarra	30	C	3	+ FUE, Sangrante, critico	10
Estoque fino	36	C	3	Sangrante, Equilibrada, Rápida	12
Hacha de guerra pesada	33	C	3	+FUE, Demoledor, Sangrante	11
marro de guerra	33	C	3	Aturdidor, +2 demoledor	10
Látigo de cadena	36	C	3	Alargada, critico, envolvente	11
Ballesta de repetición	36	C	3	Disparo mecánico, +2 cargador	12
Pistola de triple barril	12	D	1	Disparo mecánico Pólvora cargador	12
Armas de dos manos					
Gran hacha de guerra	120	A	10	Sangrante, + FUE, Alargada	12
Jabalina pesada	11	D	1	Arrojadiza, Critico, Perforante	10
Lanza de pica larga	30	C	3	Alargada, Perforante, Equilibrada	10
Lanza de doble hoja	33	C	3	Alargada, +2 Rápida	11
Gran alabarda	36	C	6	Alargada, Sangrante, Perforante	12
Arco largo de tirador	10	D	1*	Disparo manual, Imbloqueable, perforante	10
Arco corto de ráfaga	11	D	1*	Disparo manual, +2 rapido	11

Armaduras de tipo importante

Nombre	defensa	Posición	Materiales	Carga	funciones	valor
Brazal escudo	36	brazo	C	3	Practico/brazo Púas, duro	12
Escudo pesado pequeño	66	brazo	B	6	Duro, blindaje, anti corte	11
Escudo mediano militar	33	brazo	D	3	Def/pecho, Anticorte, Reforsado	11
Escudo grande	60	brazo	B	6	Def/pecho Def/cabeza Def/piernas	10
Casco laminado con cuero	72	cabeza	B	6	Anticorte, Blindado Reforzado	12
Pechera laminada con cuero	72	torso	B	6	Anti corte, Blindado Reforzado	12
Brazales laminado con cuero	72	Brazos	B	6	Anti corte, Blindado Reforzado	12
Piñeras laminado con cuero	72	cabeza	B	6	Anti corte, Blindado Reforzado	12

Armas de calidad valioso

Nombre	Daño	Materiales	Carga	funciones	valor
Daga de filo noble	14	D	1	+3 Critico, Rápida	14
Tonfa de filos	13	D	1	+2 rápida,+2 imbloqueable	13
Espada corta Ala de cuervo	45	C	3	Rapida, perforante, +2 sangrante	15
Estoque noble	45	C	3	Perforante, Equilibrado, Rápida, Imbloqueable	15
Hacha de filo de cierra	39	C	3	+FUE, +2 Imbloqueable, sangrante	13
Mazo Rompe escudo	84	B	6	+FUE, +3 demoledor	14
Mangual araña	90	B	6	+fue, envolvente, aturdidor, rápida	15
Armas de dos manos					
Gran espadón	130	A	10	+ fuer, alargada, pesado, critico	13
Lanza de 6 picos	84	B	6	Alargada, critico, +2 Equilibrado	14
Hacha doble	42	D	10	+2 imbloqueable, +2critico	15
Arco corto De halcon	14	D	1*	Disparo manual, +2 rápida, inbloqueable	14
Rifle largo	90	B	6	Disparo mecánico Pólvora, +2 Inbloqueable	15

Armaduras de calidad valioso

Nombre	defensa	Posición	Materiales	Carga	funciones	valor
Escudo mediano monarca	39	brazo	C	3	Ligero, duro, anti corte, cobertura	13
Escudo grande De pared	90	brazo	B	6	Def/pecho Def/cabeza Def/piernas Cobertura	15
Escudo rompe hacha	14	brazo	D	1	4x reforzado	14
Casco de coraza	150	cabeza	A	10	Def/pecho Reforzado, anti corte, blindado	15
pechera de coraza	150	torso	A	10	Def/cabeza Reforsado, anti corte, blindado	15
brazales de coraza	150	brazos	A	10	Def/pecho Reforzado, anti corte, blindado	15
faldón de coraza	150	piernas	A	10	Def/pecho Reforzado, anti corte, blindado	15
Traje Completo De malla	72	torso	C	3	Def/cabeza Def/piernas Def/brasos Def/torso	12

Compuestos alquímicos y pólvora

hechos de diferentes compuestos se pueden crear cosas mezclándolos entre ellos está la fabricación de la pólvora, los compuestos alquímicos tienen varias utilidades pero para poderlos crear es necesario, tener herramientas de calidad apreciado o superior, los materiales para hacer la mezcla son de calidad apreciado, una mezcla alquímica es de peso ligero.

Las mezclas alquímicas son materiales especiales en algunos casos son pedidos para elaboración de algún objeto, al crear la mezcla se debe elegir si es un compuesto alquímico o es pólvora, en el caso de hacer munición para armas de pólvora 1 de pólvora equivale a 1 de munición.

Explosivos

Estos objetos tienden a estallar causando un daño que abarca un área, su calidad es apreciado o mayor ya que los materiales y su fabricación no cualquiera los puede hacer, además de ello elaborar un bomba requiere que la mitad del material de la fabricación de la bomba sea pólvora solo los alquimistas son capaces de darle a las bombas una explosión en forma circular si no es alquimista solo para un objetivo.

las bombas están creadas bajo el mismo concepto de el peso de la misma, la diferencia es que en la elaboración se debe poner un material adicional de pólvora por cada peso de la misma.

Ejemplo: para realizar una bomba pequeña se requiere 9 de materiales apreciados y de estos 1 debe ser pólvora durante la construcción si se quiere que la bomba tenga algún daño especial deberá poner 1 componente alquímico a la mezcla. el daño de la bomba será su valor en rango D y el daño de esta será en forma de cubo 1 paso de distancia, entre mayor peso sea la bomba el rango de daño aumentará y 1 paso de distancia al aérea del cubo.

Nombre	Daño	Distancia	carga	valor	Can. compuesto
Bomba pequeña	9	1	1	9	1
Bomba mediana	27	2	3	9	2
Bomba grande	54	3	6	9	3
Bomba enorme	90	4	10	9	4

Herramientas

Las herramientas son obligatorias para crear objetos de calidad usual o superior, se debe tener una herramienta de dicha calidad para poder crear el objeto.

Cada herramienta sirve para un fin en específico, de las cuales hay herramientas de: **medicina** para elaborar medicamentos.

artesano para elaborar más rápido accesorios y herramientas .

armero que sirven para elaborar armas o armaduras.

alquimista que funcionan para preparar compuestos alquímicos.

ingeniería para hacer trampas, dismantelar mecanismos o hacer ballestas y pistolas.

Las herramientas son muy específicas si no se tiene la herramienta adecuada el objeto a elaborar no puede hacerse.

Las herramientas de artesano de calidad corriente son las primeras herramientas y pueden crear herramientas de calidad común de otro tipo o incluso del mismo artesano, las herramientas de artesano pueden hacer una herramienta una calidad superior.

Las herramientas son de peso pesado, ya que conlleva a tener varios instrumentos para el uso del portador , las herramientas están divididas en calidades y se requiere superar una tirada de habilidad dependiendo del valor de la misma ademas de materiales para poder ser construidas.

Accesorios

Son objetos de diferentes pesos, funcionan para dar bonificación al usarlos en alguna acción donde sean eficientes.

El beneficiación que da los accesorios dependerá de su nivel y solo bonifican a un una sola acción, un personaje no se puede tener varios accesorios para que los bonificadores se apilen.

Ejemplo: si se tiene un abrigo de piel de valor 3 de peso medio tendrá un +1 contra tiradas de físico contra el frío, pero si se tiene pantalones de piel que da el mismo bonificador ala misma tirada no es aplicable otro bonificador.

algunos accesorios se debe tener una descripción mas especifica como el largo de una cuerda, la luminosidad de una antorcha, el tamaño de una casa de campaña , etc.

para ello el D.J se basara en el peso del objeto (D=ligero, C=medio, B=pesado, A= extra pesado) y el valor del objeto los P.D que sea el resultado sera las características del accesorio.

REGLAS DE COMBATE

Daño y defensa

Cuando se tiene equipada una armadura en una parte de cuerpo que es atacada primero deberá superar los puntos de defensa de la misma, si son superados los puntos restantes afectan al cuerpo, también existen armaduras que protegen del PSI pero no van equipadas alguna parte del cuerpo se toma como una suma directa.

El resultado de los dados sin ninguna suma de mejoras o armas, sera el lugar donde impacte el ataque, puede elegir la parte impactada siempre y cuando el valor de los dados sea mayor al objetivo que quiera impactar.

El golpe certero para poder ser aplicado se debe conocer el punto débil del objetivo para que sea aplicable su efecto si no se conoce solo se ataca normalmente.

Pecho: valor 1 a 2

Brazo izquierdo: valor 3-4

Brazo derecho: valor 5-6

Piernas: valor 7 y 8

Cabeza: valor 9 y 10

Golpe certero (golpe dirigido a una parte específica del cuerpo): valor 11 y 12 el objetivo golpeado queda con penalizador de -1 por el resto del combate.

Reacción

Durante un ataque enemigo o situacional el personaje puede reaccionar antes de ser impactado puede esquivarlo, cubrirse con un objeto o atacar antes, para ello se debe superar las marcas de la tirada enemiga si se le supera con una tirada enfrentada siempre y cuando tenga energía para hacerla.

si es exitosa, podrá hacer la acción antes que la del enemigo con este resultado, si no el enemigo continua su acción.

Ejemplo: Sergei es atacado por un enemigo y este porta su escudo, pero este ataca a la cabeza por lo tanto con la energía que le queda Sergei hace una tirada enfrentada de reacción contra la marca de ataque del enemigo, las marca de Sergei es superior por lo tanto su acción es levantar el escudo que porta a la cabeza así el enemigo primero deberá pasar la defensa del escudo y ademas como utilizo el movimiento de defender si le quedo energía sergei puede efectuar una segunda acción después que ele enemigo alla echo la suya.

Es necesario tener energía para hacer la reacción también se puede pagar VAL en esos momentos para obtener dados adicionales de energía.

Movimientos especiales

Estos movimientos se pueden usar en cualquier momento ya sea en una tirada de turno o de reacción, en algunos casos solo durante la reacción de un ataque.

Esquivar.- usando el valor de la reacción el personaje puede moverse del área tanto su paso y el valor de la reacción lo permita.

Defender.- al hacer esto el personaje no se moverá de la casilla y podrá cubrirse con algún objeto que tenga en la mano pero además al hacer esto puede generar 1 acción adicional si tiene aun energía después de que el enemigo alla efectuado su accion.

Defender aliado.- igual ala anterior pero el aliado debe estar a 1 paso de distancia para ser protegido durante la reacción.

Contraatacar.- se puede atacar al atacante antes que este impacte pero si este no muere o sufre un daño de estado que lo inmovilice el ataque continuara con su ataque.

Agarrar.- un ataque usando solo la fuerza mas el nivel de físico y general , puede inmovilizar al atacante (-1 a todas sus acciones físicas), pero si este tiene más puntaje en fuerza o es 2 categorías de tamaño mas grande que el este niega el agarre.

Empujar.- un ataque usando únicamente la fuerza, se puede empujar un objetivo incluso al atacante, si el puntaje de fuerza supera la fuerza del objetivo el puntaje superado será la distancia a recorrer del objetivo el que genera el empuje decide la dirección.

Derribar.- un agarre o empuje debe tener éxito y en vez de inmovilizarlo o moverlo el objetivo es derribado en el suelo (mientras este derribado todas sus acciones físicas tendrán -1).

Desarmar.- una tirada de agarrar debe ser exitosa, si el enemigo tiene menor destreza que el valor del agarre será desarmado.

Empuñar dos armas

Un personaje puede empuñar cualquier arma a una mano, pero de vera aplicar los penalizadores por fuerza de empuñadura y si el arma es de dos manos.

Al atacar con un arma en cada mano, no aumenta el daño pero si la cantidad de ataques hechos en una acción.

Ejemplo.- si se tiene 1 daga de 1 daño en cada mano, el resultado del daño sumando combate, dados, esta mejora y el daño del arma es 42 por cada daga, al ejecutar este ataque se puede elegir a dos objetivos o solo uno, con el mismo valor de esta tirada el objetivo puede recibir dos impactos de 42 o dos objetivos un impacto.

Fuerza de empuñadura

No se aplica para armas de peso ligero, para poder blandir un arma con facilidad, es necesario que el portador tenga la fuerza suficiente para hacerlo o le será difícil atacar con ella.

a partir de del peso medio un arma esta requiere un rango de fuerza del portador mínimo sea C, si no lo posee se aplicará un penalizador de -1, entre mayor peso sea el arma mayor rango se exige para ser usada libremente, un ama pesada requiere rango B y la extra pesada A. Cada categoría faltante apilara un -1. Se puede reducir en 1 el penalizador si el arma se toma con ambas manos, amenos que sea de dos manos no se aplica esta reducción.

Ejemplo: armando quiere usar una lanza de peso pesado su y fuerza actual esta C si el toma esta arma tendrá -1 a su ataque, si armando decidiera tomar un arma extra pesada, tendría -2 ya que excede su rango otra categoría.

Cargar arma de munición

Algunas armas de distancia requieren ser recargadas con munición, recargar un arma mecánica gasta 1 de energía, ademas cuando el peso del arma sea mas que ligero gastara 1 mas de energía por cada peso superior y si el arma es de pólvora se aumentará este gasto, si se tarda mas tiempo que energía que tenga para recargar el arma la siguiente ronda deberá hacer el gasto restante, el gasto de energía no requiere una tirada solo se descarta la cantidad de dados de esa ronda, por la recarga.

Arma improvisada

Esto es cuando se toma un objeto cualquiera como un arma cuando sucede esto el peso del objeto sera el daño del mismo y cada vez que se use la probabilidad de dureza que este se rompa.

Lanzar objetos

Cuando se lanza un objeto se basa en la fuerza de quien lo lanza, si es ligero cada 1 P.D es la distancia que recorrerá en pasos, si es medio cada 3 P.D es 1 paso, si es pesado cada 6 P.D y si es extra pesado cada 10 P.D.

Corta distancia

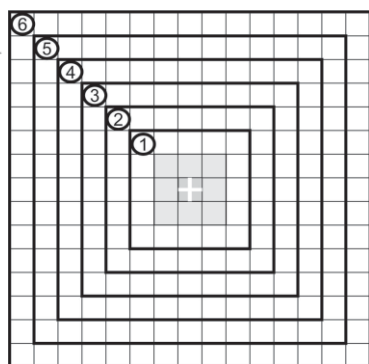
Cuando se trate de lanzar o disparar a un objetivo y este está a 3 de distancia o menos se aplica penalizador. Distancia 3 es -1, distancia 2 es -2 y distancia 1 es -3. Si el objetivo comparte la misma casilla aumenta hasta -6.

Movimientos

Las acciones de destreza como trepar, nadar, esconderse, etc, son tiradas aparte, si se quiere mover en esta situación de vera hacer primero la tirada exitosa de estas acciones después de ajuste de energía puede lanzar los dados para desplazarse en el lugar, si falla la primera tirada no puede hacer la segunda ya que podía haber pasado un accidente que detenga su movimiento.

Formas de área

Estos son áreas de efecto donde cualquier personajes u objetivos que estén dentro de ellos son afectados, en los poderes cada incremento de distancia es que el área afectada se incrementa.

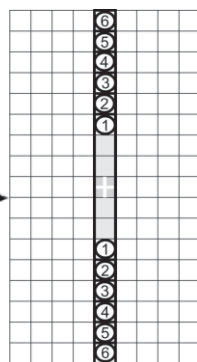
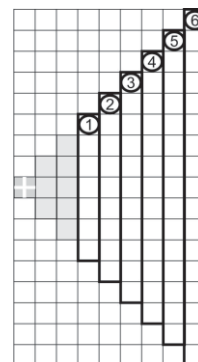


Cubo

Desde el centro normalmente afectara solo a distancia de 1 a todo lo que este alrededor del mismo cada incremento ara el cubo más grande.

Cono

Esta comienza desde la punta, afectando solamente la primera y la segunda casilla, cada incremento de distancia aumentara el largo y ancho del cono.



Pared

Esta parte del punto central y en su primera fase afectara 2 casilla tanto derecha como izquierda, cada incremento aumentara 1 casilla de ambos lados, el ancho de la pared siempre será de 1 de distancia.

Cruz blanca: punto de inicio donde empieza el área

Cuadros grises: distancia inicial

Números: cada nivel de incremento

Iniciativa

Antes de comenzar un enfrentamiento se debe lanzar la iniciativa todos los involucrados incluidos enemigos y jugadores eligen la cantidad de dados a lanzar y sumar su agilidad con el resultado de los dados en P.D. después aran un ajuste de energía, el primero en iniciar sera quien tenga mayor cantidad de puntos y así sucesivamente, esta quedara fija el resto del combate y cada ronda se recupera todos los dados solo la primera acción sera con el ajuste echo por la tirada de incitativa.

Gasto de energía

El personaje al inciar el turno tendrá todos sus dados de energía y las lanzara cada vez que quiera hacer una acción este decidirá cuantas acciones realizar pero cada lanzamiento se hará un ajuste de gasto, lo cual es cada 2 valores es la recuperación de 1 dado que puede usar en el mismo turno.

El jugador puede decidir cuándo dejar de tirar y pasar turno no es necesario gastar toda la energía por que tal vez la requiera para alguna reacción en el la misma ronda.

Recuperar energía

Al terminar la ronda todos los enemigo y jugadores, recuperaran todos sus dados para la siguiente ronda, igualmente pueden tener dados temporales usando VAL pero solo duran hasta el final de la ronda.

Desprevenido

Un ataque desprevenido es cuando el objetivo no detecta a su agresor, no podrá reaccionar hasta que lo pueda identificar con su intuición.

Distancias

Durante un combate los personajes tomarán un espacio en el mapa (por regla general es de 1 pulgada 2.5 cm) cada espacio equivale a 1 paso, para recorrer una distancia el personaje usará una acción de moverse haciendo una tirada de facultad general mas su paso recordando que cada 6 P.D es 1 paso, cada paso es una casilla que se avanza.

Acciones en combate

Estas acciones se pueden realizar con o sin escenario, en caso de las distancias se puede determinar solo con imaginar el área y cuáles serían sus límites en pasos reales, estas se aplican cuando alla tensión.

Ataque de contacto.- Usar la facultad de combate para realizar algún ataque a un objetivo que esté a distancia de un ataque de contacto (1 espacio o 3 espacio si se tiene la función de alargada)

Ataque a distancia.- Usar la facultad de combate para disparar o lanzar hacia un objetivo si este está a 3 de distancia o menos se aplicará la penalización por disparo cerrado.

Moverse.- Usar la facultad general más el paso para desplazarse dentro del área, haciendo esta acción el jugador puede hacer un desafío de destreza y continuar con su movimiento ha esto se le llama piruetas.

Poder.- Usar la facultad de habilidad para realizar alguna ventaja que tenga poderes.

Detectar.- Usar la facultad general más la intuición para poder encontrar enemigos ocultos.

Escondarse.- Usar la facultad de destreza para poder esconderse de la intuición de los enemigos, la dificultad es el puntaje de los enemigos a superar.

Piruetas.- Usar la facultad de destreza si se quiere brincar, escalar o nadar en el escenario.

Hablar.- Se toma como un gasto de energía cuando alla tensión, 1 de energía son 6 segundos.

Sacar objeto.- Se gasta 1 de energía cuando alla tensión por cada objeto que se saque de la mochila.

Ataque de área.- Al usar un ataque de área o habilidad que conlleve un (cono, cubo o pared) basarse en la plantilla de formas, todos los objetivos dentro del área son afectados.

Tomar objeto.-Si se quiere tomar un objeto del suelo, amarrarlo o ponerlo en un sitio que no sea pesado, se gasta 1 de energía.